

постер
+ микро
постер

SCANNED BY SAVONIS

ОДВОЙНОЙ КОМПАКТ-ДИСК №1 В МИРЕ

ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ В РОССИИ

www.igromania.ru

ИГРО

МАНИА

08

(71) 2003

176
СТРАНИЦ

ISSN 1560-2583
9 771560 258002

В НОМЕРЕ

МОРОЗНЫЕ ХИТЫ ЛЕТА

**WARCRAFT III:
THE FROZEN THRONE**

**NEVERWINTER NIGHTS:
SHADOWS OF UNDRENTIDE**

БИТВА ЗА ПАМЯТЬ

CHASER

НА КРЫЛЬЯХ СКОРОСТИ

COLIN MCRAE RALLY 3

НА КОМПАКТ-ДИСКАХ

НЕОЖИДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

DEUS EX: THE CASSANDRA PROJECT

ВОЙНА МЕЖДУ КОРПОРАЦИЯМИ

JAGGED ALLIANCE 2: SIERRA GORDO

ПОГРУЖЕНИЕ В СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

CIVILIZATION III: MEDIEVAL EUROPE

- **AGE OF MYTHOLOGY:** GODS AND MERCHANTS
- **C&C: GENERALS** INFUSION MOD
- **MAX PAYNE:** BACKSTREETS
- **MEDIEVAL: TOTAL WAR** RUSSIAN EXPANSION
- **NEVERWINTER NIGHTS:** SEX & THE SINGLE ADVENTURESS
- **RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN:** ALONG AT WAR

САНИТАРЫ КОСМОСА

ELITE FORCE 2

СВЫШЕ
300
ИГР

В НОМЕРЕ
И НА КОМПАКТАХ

ЖДЕМ

Антанта • Ground Control 2: Operation Exodus
Rome: Total War • The Hobbit
Vampire: The Masquerade — Bloodlines

ИГРАЕМ

Завоевание Америки: в поисках Эльдорадо
История империй (Chariots of War)
Chaser: Вспомнить все • Colin McRae Rally 3
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
Restaurant Empire (Ресторанная империя)
Star Trek: Elite Force 2
Warcraft III: The Frozen Throne • Will Rock

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Counter-Strike: Condition Zero
Max Payne 2: The Fall of Max Payne • The Sims 2

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

Крылатая мясорубка • Enclave
Grand Theft Auto: Vice City • Port Royale
Tropico 2: Pirate Cove • Vietcong
Warrior Kings: Battles



ШЕРАК

Иногда в жизни что-то меняется.
Еще вчера ты был студентом, любил
археологию и девушку Эмму. А сегодня
ты стал Титаном, и все боги Древней Греции
объявили тебе войну...

- ураганный игровой процесс, от которого невозможно оторваться;
- постоянные динамичные перестрелки с врагами • не стой, убьет;
- множество разнообразных видов оружия - от лопаты до небольшой атомной бомбы;
- 12 захватывающих уровней;
- античное окружение Древней Греции;
- разнообразные противники, с которыми придется использовать разную тактику;
- настоящее месиво!



ИГРОМАНИЯ

Доброе время суток!

Вы, вероятно, заметили на обложке, что объем журнала немного уменьшился. А именно — вместо 192 страниц стало 176. Это ни в коем случае не тенденция, а лишь следствие традиционного летнего обмельчания информационного потока. В том числе — игрового. Рекламы тоже не прибавилось, а даже наоборот. Поэтому решили сделать этот номер по-летнему компактным. В итоге — с некоторым даже трудом вместили все, что хотели вместили.

Несмотря на сезонный штиль в индустрии, рынок прирос десятком весьма неплохих игр. Три очень сильных аддона: Warcraft III: The Frozen Throne, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide и "Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо". Далее — обложечный Star Trek: Elite Force 2, который с честью держит марку "уже второй хорошей игры по Star Trek". Тем, кто хочет выместить на монстрах всю ярость от дождливого лета, рекомендую запустить Will Rock — он у нас младший брат "Крутого Сэма", местами близнец. Монстров, соответственно, не просто много, а Сэм знает сколько. Да и то, наверное, не знает. Не сосчитать: рябит в глазах.

Любителей иного отдыха ждет третий Colin McRay Rally. Ориентированные на стратегов-экономистов и стратегов-глобалистов Restaurant Empire и Chariots of War порадовали парой свежих идей, однако огорчили топорной реализацией. И куда только смотрят воротилы ресторанного бизнеса? Не могли денег на графику дать?

Зато марсианоподобный Chaser взбудрил редактора R&S Матвея Кумби динамичным сюжетом и яркими спецэффектами. Но если говорить про дизайн уровней... Марсиане явно не захотели скинуться на дизайн. Ну, пусть пеняют на себя, если у человечества сложится превратное впечатление о Марсе. В следующий раз не будут жадничать. Тем не менее игра весьма интересна — за счет быстрой смены событий и целой кипе захватывающих скриптовых сцен.

А вот уж кто, в отличие от марсиан, точно не пожадничал, так это наши отечественные локализаторы. Находясь, вероятно, на подъеме от предвкушения скорого отпуска, они выкатили на рецензии аж тринадцать (!) наименований. Раздел "Кратких обзоров" зверски распух и стал похож на объевшегося Колобка — слышите, как он перекачивается в недрах журнала? Я тоже не слышу... А он перекачивается.

В прошлом номере, если помните, мы опубликовали рассказ, давно затаившийся в закоулках одного редакционного винчестера и ждавший своего часа. Рассказ пришелся народу по душе, и это породило всплеск отзывов в пользу рубрики "Перекресток миров". Мол, переименовывайте их почаще, — писали нам уважаемые вы. Что ж, заказывали — получите. Нынешний рассказ с неординарным названием "Аки агнец" повествует о событиях суровых и в исходе своем трагичных. Повествует, надо сказать, мастерски — автор великолепно владеет русским языком и обладает собственным ярковыраженным стилем. Приятно читать.

В нашей команде случилось пополнение. Разрешите представить: Степан Чечулин, редактор и составитель компакт-диска. Человек, взявший на себя огромный пласт работы и весьма успешно начавший ее выполнять. Кроме компакт-диска, занимается также рубриками

Deathmatch и "Киберспорт". Так что все мысли и пожелания по поводу Deathmatch и "Киберспорта" отныне можете излагать на tomba@igromania.ru. Там их внимательно изучат и, возможно, воплотят в жизнь.

Продолжая тему компакт-диска — мы создали специальный ящик cdmania@igromania.ru, который... догадаетесь, что? Правильно — готов принять на себя шквал советов, рекомендаций и свежих идей по поводу того, что и в какой форме вы хотите видеть на компакт-дисках. Вашим письмам будет особенно рад всенародный раздел "Игровая зона" — ему всегда нужны свежие идеи и наводки на классные игровые дополнения. И непременно сообщайте обо всех случаях отказа в работе дисков. Эта информация нужна как воздух, чтобы мы могли своевременно устранять недочеты.

Кстати, об игровых дополнениях. Их, как известно, на игроманских компакт-дисках очень много. Найти тот или иной файл в пределах одного диска — не проблема. Но вот если надо вспомнить, на каком диске из целого архива что хранится... то здесь можно столкнуться с определенными сложностями. И читатели, и мы сами неоднократно с ними сталкивались. В этих столкновениях родилась и окрепла идея создать базу данных по всем нашим компактам. Мы пообещали эту идею реализовать, но из-за хронической нехватки времени все никак не могли до нее добраться. В один прекрасный момент наш читатель по имени Agressor взял да и предложил свой вариант базы. При нашем участии он доработал ряд деталей, и теперь мы представляем вам результат. Зовут его не иначе как GlobalMania. Выглядит красиво. Содержит, для начала, базу данных по двадцати с хвостиком компактам. База будет регулярно пополняться и выкладываться из номера в номер. В ней все разложено по полочкам. GlobalMania снабжена также системой поиска, имеющей хватку Шерлока Холмса. Как бы ни хотела скрыться та или иная демка, программа или дополнение, она будет немедленно найдена и безжалостно предъявлена вашему орлиному взору. Отныне и навеки GlobalMania поселяется в "Софтверном наборе", в подразделе "Игроманский стандарт". Пользуйтесь на здоровье!

Еще информация по компакт-диск, приобретающая актуальность с тех пор, как компакт-диск стало два. Иногда в целях баланса и максимального заполнения дискового пространства нам приходится менять местами отдельные демки и темы компакт-диска. Так что не удивляйтесь, найдя в разделе "Демо-версии" какую-нибудь тему компакт-диска. Не стоит падать в обморок и при обратном раскладе — если в "Темах" окажется шпионски проникшая туда демо-версия. Знайте, что все под контролем.

Перед тем, как отпустить вас читать номер, хочу поделиться радостью: "Игромания" выиграла конкурс "Обложка года" в номинации "Молодежные издания". Что это за конкурс и как мы его выиграли — подробно читайте в "Новостном меридиане". От себя лишь добавлю, что это первый случай нашего участия в каких-либо конкурсах и первая победа. Надеюсь, что не последняя.

Приятного чтения!

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Редакторы

Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)

Федор Усаков (fedor@igromania.ru)

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Степан Чечулин (tomba@igromania.ru)

Николай Пегасов (pegasoff@igromania.ru)

Дизайн и верстка

Денис Ганночка (donden@igromania.ru)

Роман Грыных (wanderer@igromania.ru)

Дмитрий Голубничий (gerokunst@igromania.ru)

Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)

Программирование сайта и компакт-диска

Денис Валеев (dionis@igromania.ru)

Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)

Творческо-производственный состав

Илья Галиев (ib@igromania.ru)

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Армен Есаян (undead@igromania.ru)

Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)

Технический состав

Денис Тангалычев (tangaldi@igromania.ru)

Вредоносный состав

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Вдохновляющий состав

Катя Синичкина (kat@igromania.ru)

Технический редактор и корректор

Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»

Генеральный директор

Азам Данияров (azam@igromania.ru)

Креативный директор

Денис Давыдов (editor@igromania.ru)

Директор по рекламе и маркетингу

Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

тел./факс (095) 912-4408, 911-2977

Ирина Булюян (irinabul@igromania.ru)

Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)

Серьян Смакаев

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Анна Глотова,

Валерий Рогов

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)

Тел. (095) 231-2365, 730-4014

Тел./факс 231-2364

e-mail: rod@igromania.ru

сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.

Отпечатано в в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: "CD Art"

© «Игромания», 1998-2003.

Тираж 94,000.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	04-11
Игры	04
Даты выхода игр	06
Индустрия	07
Россия	08
Интересности	09
CD-МАНИЯ	12-22
Руководства и прохождения	12
ИГРОВАЯ ЗОНА	12
Тема компакт №01: Deus Ex: The Cassandra Project Episode	13
Тема компакт №02: Jagged Alliance 2: Sierra Cordo	14
Тема компакт №03: Civilization III: Medieval Europe	16
Демоблок	17
По журналу	18
Софтверный набор	20
Драйвера	21
Всякое разное	22
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	24-39
В разработке: Первый взгляд	24-28
Apocalyptic, BlowOut	24
Drake, Empires: Dawn of the Modern World	25
Flight Simulator 2004: The Century of Flight, Full Throttle: Hell on Wheels	26
Uru: Age Beyond Myst	28
В разработке: Будем ждать?	30-39
Vampire: The Masquerade — Bloodlines	30
Ground Control 2: Operation Exodus	32
Rome: Total War	34
Антанта	36
The Hobbit	38
R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	40-44
Counter-Strike: Condition Zero	40
The Sims 2	42
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	44
R&S: ВЕРДИКТ	46-77
Вердикт: Краткие обзоры	46
Las Vegas Tycoon, Terminal Machine, Disciples II: Guardians of Light	46
Вердикт: Краткие обзоры. Локализации	47-56
Arx Fatalis: Последний бастион, День Победы, Легион: новые сражения, Мафия	47
Меч и корона, Порт Роял, Проект "Бродяги", Солдаты анархии	48
Газ до отказа, Формула-1: максимальное ускорение, О.Р.Б:	
Орбитальные Ресурсные Базы, Отряд "Дельта": Операция "Черный ястреб"	50
Футбол 2003	52
Даты выхода локализаций	52-55
Новые поступления	52
В разработке	53
В продаже	55
Отечественные проекты	55
Вердикт: Дождались!	56-77
Star Trek: Elite Force 2	56
Will Rock	58
Chaser: Вспомнить все	60
Colin McRae Rally 3	62
Warcraft III: The Frozen Throne	66
Restaurant Empire (Ресторанная империя)	68
История империй (Chariots of War)	72
Завоевание Америки: в поисках Эльдорадо	74
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	76
ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА	78-83
Жизнь замечательных разработчиков: Сид Мейер	78
Практическая ХиРургия, часть 2. Настройка служб и сервисов Windows XP	82
ИГРОВОЕ КИНО	84-87
Погружение в Матрицу	84
DEATHMATCH	88-94
Counter-Strike	88
Warcraft III: Reign of Chaos	89
Deathmatch: Deathzone	90-91
Unreal Tournament 2003	90
Counter-Strike, Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Quake III и Operation Flashpoint	91
Deathmatch: Киберспорт	92-94
Вести с полей	92
Интервью	93
ИГРОСТРОЙ	96-112
ВСКРЫТИЕ	96-98
Вскрытие по-генеральски. Command & Conquer: Generals. Часть первая	96
МАСТЕРСКАЯ	100-107
Редактор специального назначения.	
Создание миссий для Delta Force: Black Hawk Down	100
Создание машин для GTA 3. Новое авто для угонщика, часть 2	102
Пространственное моделирование.	
Нестандартный подход к работе в 3D Studio MAX, часть 2	104
Тактика выжженной земли.	
Основы работы в редакторе Blitzkrieg Map Editor, часть 2	106
Мастерская: Игровые редакторы	107-108
Devastation (Опустошение)	107
Fallout 2, Rise of Nations	108
САМОПАЛ	110-112
Кладовая программиста. Ящик Пандоры. Игра "Угадай число"	110

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Age of Mythology	13
Air Raid: This Is No Drill	18
Airport Tycoon 3	4
AirStrike 3D: Operation W.A.T.	18
Alex Ferguson's Player Manager 2003	18
Apocalyptic	24
Arx Fatalis: Последний бастион	47
Astro Assembler	18
Battlefield Vietnam	4
BattleStar 2000	18
Big Biz Tycoon 2	18
BloodRayne	152
BlowOut	24
Bool	18
Breakout Velocity	18
Carmageddon 5	4
Chariots of War	18
Chaser: Вспомнить все	8, 18, 60, 152
Chrome	4
Civilization	81
Civilization III	16
Colin McRae Rally 3	62
Command & Conquer: Generals	13, 18, 96
Congo Cube	18
Counter-Strike	17, 88, 91, 92
Counter-Strike: Condition Zero	40
Crimsonland	18
Dead to Rights	8
Deus Ex	13
Devastation (Опустошение)	107, 152
Diablo II	11
Disciples II: Guardians of the Light	9, 46
Disciples II: Servants of the Dark	9
Downfall	18
Dragon Jumper	18
Drake	25
Duke Nukem 1	153
Duke Nukem 2	153
Duke Nukem 3	153
Duke Nukem 3D	153
Duke Nukem Forever	7
Eatman	18
Elder Scrolls III: Morrowind	13
Empires: Dawn of the Modern World	25
Enclave	12
EverQuest: Lost Dungeons of Norrath	6
F1 Challenge '99-'02	18
F-19 Stealth Fighter	80
Fallout 2	108
Fallout 3	4
FIFA 2003	13
Firefly	18
Five Card Frenzy	18
Flight Simulator 2004: A Century of Flight	26
Formula One 2003	8
Freelancer	18
Full Throttle: Hell on Wheels	26
Ghost Master	18
Glory Zone	18
Gothic II	18
Grand Theft Auto 3	14, 17, 102
Grand Theft Auto: Vice City	12, 14, 16, 17
Ground Control 2: Operation Exodus	32
Halo	92
Heroes of Might and Magic IV	14
Homeplanet	153
Homeworld	14
Hover Ace	18
IGI 2: Covert Strike	18
Impossible Creatures	18
Jagged Alliance 2	14
Jedi Knight II: Jedi Outcast	14, 91
Kreed	92
Las Vegas Tycoon	46
Mafia: The City of Lost Heaven ("Мафия")	14
Magic Balls	18
Master of Orion 3	18
Max Payne	14
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	44
MechWarrior 4	16
MechWarrior 4: Mercenaries	18
Medal of Honor: Allied Assault	15
Medieval: Total War	15
Microsoft Train Simulator 2	6
Mistmare	18
Mutant Chronicles Online	4
Nascar Thunder 2003	18
NATO Division Command	79
Need for Speed: Hot Pursuit 2	15
Neighbours From Hell	18
Neverwinter Nights	15
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	76
Operation Flashpoint	17, 91
Panzer Campaigns — Rzhev '42	18

Pirates!	-79
Port Royale	-12
Postal	-9
Postal 2	-15
POSTAL PLUS	-8
Quake III Arena	-91, 92
RA Brave Dwarves 2 — Fabulous Adventures	-18
RA Go Bingo	-18
Ragnarok Online	-10
Railroad Tycoon	-80
Red Alert 2	-16
Red Storm Rising	-79
Restaurant Empire (Ресторанная империя)	-68
Return to Castle Wolfenstein	-16
Ricochet	-18
Riftrunner	-5
Rise of Nations	-18, 108
Rocko's Quest	-18
Rome: Total War	-34
Serious Sam (Крутой Сэм)	-16
Shadow Vault	-6
Silent Service	-79
Soldier of Fortune II: Double Helix	-16
Solo Flight	-78
Spells of Gold	-153
SpyHunter	-18
Star Trek: Elite Force 2	-16, 18, 56, 152
Starcraft	-17
Starsky and Hutch	-18
Teddy Adventures 3D	-18
Terminal Machine	-46
The Elder Scrolls III: Morrowind	-17
The Hobbit	-38
The Hulk	-152
The Red Star	-6
The Sims 2	-42
The Sims: Superstar	-18
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	-171
Tomb Raider: The Angel of Darkness	-18
Torque	-4
Tough Trucks	-18
Tropico 2	-18
Tropico 2: Pirate Cove	-12
Ultra Pinball	-153
Unreal Tournament 2003	-90
Uru: Ages Beyond Myst	-28
Vampire: The Masquerade — Bloodlines	-30
Vietcong	-12
Warcraft III: Reign of Chaos	-4, 16, 17, 18, 66, 89, 92, 152, 172
Warrior Kings: Battles	-12
Will Rock	-8, 58
Антанта	-36
Блицкриг	-12, 18, 106
Газ до отказа	-49
Завоевание Америки: в поисках Эльдорадо	-8, 74
Ил-2: Штурмовик	-13
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	-92
История империй (Chariots of War)	-72
Казачи	-13
Крылатая мясорубка (Air Strike 3D: Operation W.A.T.)	-12
Легион: новые сражения	-47
Мафия	-47, 153
Меч и корона	-48
О.Р.Б.: Орбитальные Ресурсные Базы	-49
Орбитальные разборки (Space Pod)	-9
Отрыва	-153
Отряд "Дельта": операция "Черный ястреб"	-49, 100
Порт Роял	-48
Проект "Бродяги"	-48
Противостояние 4 (Sudden Strike 2)	-13
Солдаты Анархии	-48
Тотальное истребление (eXtinction)	-8
Формула-1: максимальное ускорение	-49
Футбол 2003	-50
Внекомпьютерные игры	
.hack//ENEMY	-155
A Game of Thrones	-155
Blood and Guts	-154
Call to Arms	-155
d20 Modern	-19
D&D Planescape	-18
Demon the Fallen	-19
Dragonlance	-154
EverQuest RPG	-154
Legend of the Five Rings	-155
LotR TCG	-19
Magic: The Gathering	-19, 155
Planescape	-156
SpyCraft	-154
Star Wars RPG	-19
Strike Force 7	-154
The Black Monks of Glastonbury	-154
Underdark	-154
Warhammer 40000 CCG	-155

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

114-140

Железные новости

114

Тестирование

Матриархат эпохи Pentium 4.

Тестирование материнских плат платформы Socket 478

116

Экзотика

Коробка с Жук'ами. Медитация над Creative Jukebox Zen

122

Теория

Отморозки в системном блоке.

Популярная классификация современных систем охлаждения

124

Укращение шипящих. Как правильно настроить модемную связь

128

Разгон

Мануальная РАТотология. Волшебные превращения чипсетов Intel 865P и 865PE

132

Сделай сам

Как из двух бесполезных плат сделать одну полезную

134

Новости рынка

Горячие новинки отечественного железного рынка.

Часы LAKS USB Memory WATCH, клавиатура-гибрид Defender Gaming Keyboard KPD-0250, материнская плата DFI LanParty Pro875, портативный плеер MOTION I, кулер Thermaltake SubZero 4G

136

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги

138

Компьютер в сборке

Компьютер DESTEN eStudio -725Pm от компании Desten

140

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

142-143

"Недавно я задался вопросом: форматирование — это безопасно?". На эти и другие жипотрепещущие вопросы отвечает Горячев

142

ИНТЕРНЕТ

144-150

Новости интернета

144

На три буквы! Основы работы с BBS

146

Интересное в Сети

148

Игра в онлайн

Интернет-коммандос. Основы игры в America's Army: Operations

150

КОДЕКС

152-153

Стандартные коды

152

Шестнадцатичные коды

152

Игровые ресурсы

153

Классика

153

Easter Eggs

153

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

154-161

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр

154

Классические сеттинги D&D. Planescape: Приключенческий беспредел

156

Кабинетные игры

160

ПОЧТА "МАНИИ"

162-165

О плагиате и матричной философии, о бреде и реализме, о геймерской внешности, русском языке и, наконец, о спасении человечества

162

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

166-169

Рассказ "Аки Агнец"

166

ЮМОР

170, 173

Анекдоты про 3D-экшены

170

Если бы операционные системы были самолетами. История болезни компьютерщика.

Договор процессора и "матери". Суп имени Microsoft

173

МИКРОПОСТЕР

171-172

Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder

171

Warcraft III: The Frozen Throne

172

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

174-176

Тест №36. Пробуждение от спячки

174

Скринтурс №08. Август

175

Подведение итогов за №6/2003

175

Участие в конкурсах

176

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

ПОВЕЛИТЕЛЬ УЖАСА (GHOST MASTER)

РЕСТОРАННАЯ ИМПЕРИЯ (RESTAURANT EMPIRE)

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:

Руссобит-М

2-я обложка

Dina Victoria

3-я обложка

1C

4-я обложка

В номере:

1C

19, 29, 45, 51, 65, 71, 99, 109, 113, 141

Акелла

05, 07, 09, 11, 15

Бука

27

Игалакс

91

MTU-Интел

151

Руссобит-М

23, 49, 95

Хобби Игры

159

DataForce

147

DESTEN Computers

123

R&K

127



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Полетели!



Airport Tycoon 2

Global Star, дочерняя компания издательского монстра Take Two, анонсировала третью часть серии тайкунов про "жизнь" аэропорта — Airport Tycoon 3. Разработкой занимается студия Interactive Vision. Геймеры смогут участвовать в непосредственной работе всех терминалов, а также возводить на территории аэропорта порядка тридцати различных "дополнительных" объектов, вроде ресторанов и магазинов. Ну а чтобы превратить ваш захолустный аэропорт в огромный международный аэропортище, разработчики разрешат покупать диспетчерские лицензии и строить воздушные коридоры коммерческих авиалиний.

Выход Airport Tycoon 3 намечен на конец этого года.

Главное — скрытность



По не проверенным пока данным, издатель SCI уже строит планы на далекий 2005 год, и среди этих планов замечен выпуск новой части игры про безбашенных водителей — Carmageddon 5. Увы, но никакой другой информации относительно этого проекта пока нет.

Как стало известно, лондонская студия Splash Damage ищет программиста для работы над новым проектом на движке DOOM 3. Напомним, что Splash Damage известна игровой общественности по Wolfenstein: Enemy Territory.

Напоследок предпримем попытку ответить на вопрос, который очень многих интересует: "Будет ли Fallout 3, и если будет, то когда?". Су-

дя по всему — будет. Когда — неизвестно. Вполне возможно, что игра-наследница великой идеи выйдет под совсем другим именем, но "постапокалиптическая" идеология останется прежней. По крайней мере, именно такие выводы рождаются в голове после прочтения одной из веток форума на сайте Interplay с участием представителя Black Isle Studios.

Ох уж этот Вьетнам...



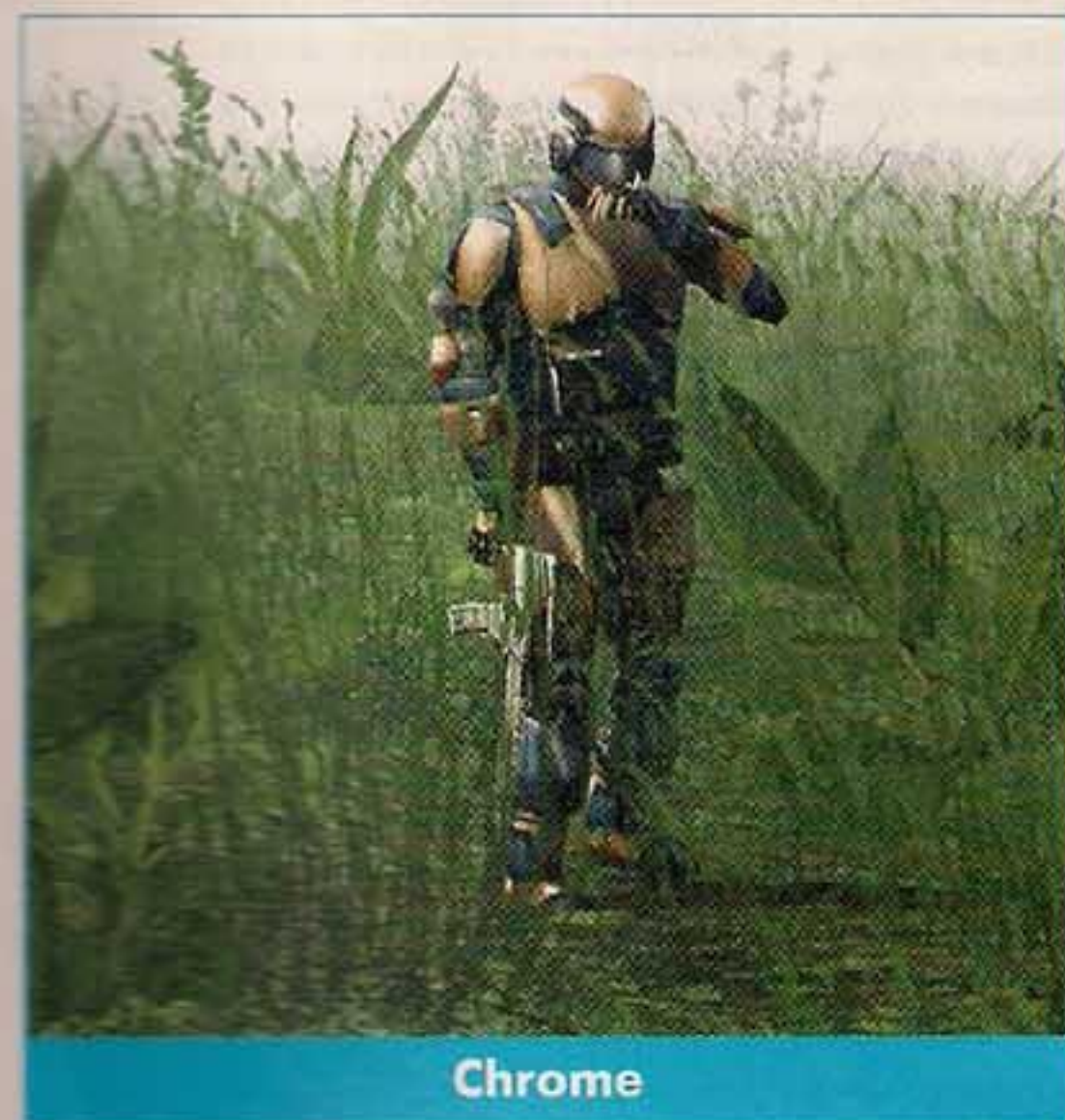
Battlefield 1942

Поддавшись модным разработческим тенденциям, Electronic Arts и Digital Illusions анонсировали очередную игру про... Вьетнам — Battlefield Vietnam. По словам разработчиков, они хотят повторить успех своего предыдущего проекта — Battlefield 1942. В Battlefield Vietnam игрокам предстоит сражаться за одну из двух противоборствующих сторон: американцев или северо-вьетнамскую армию. Каждая из сторон будет вооружена соответствующим всем историческим реалиям образом. Так, например, штатовские солдаты будут частенько пользоваться вертолетами для выполнения различных миссий, а вьетконговцы — советскими танками Т-54 и самолетами МиГ-21. Кроме того, при помощи авиации вы также сможете поднимать в воздух и транспортировать в нужное место наземную боевую технику.

Игра будет использовать новый графический движок и некую фирменную звуковую систему, благодаря которой нам обещается полное погружение в мир враждебных джунглей. Выход Battlefield Vietnam намечен на начало 2004 года.

"Хром" откладывается

Представители Strategy First сообщили, что выход Chrome, новомодного экшена от Techland, отложен на конец нынешнего лета. Перенос даты релиза связан с многочисленными отзывами бета-тестеров об ошибках, а также желанием разработчиков включить в игру побольше сетевых наворотов. Ну и, конечно же, помимо всего прочего Techland озвучили стандартную отмазку: "Мы хотим, чтобы игра получилась еще лучше". Эх, не получилось бы потом "как всегда"...

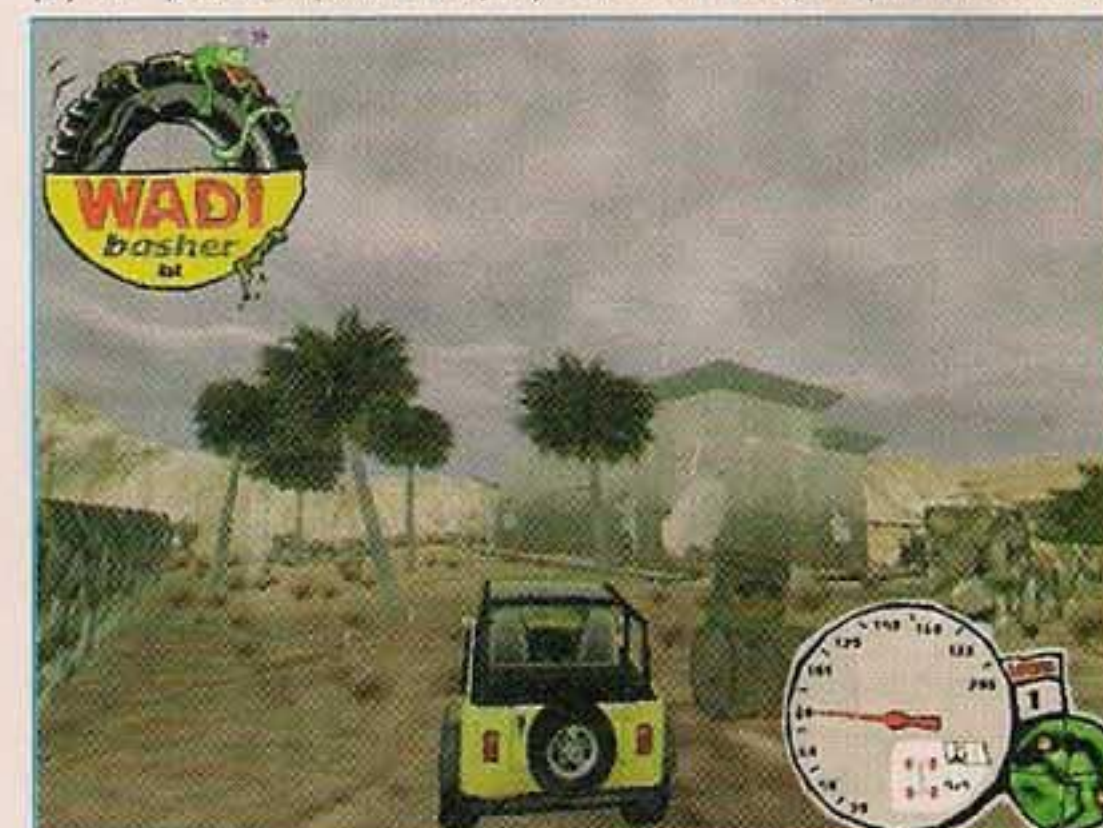


Chrome

Развиваем воображение

Imaginations — молодая студия разработчиков из ОАЭ (Объединенных Арабских Эмиратов) — анонсировала два любопытных проекта, на движке под названием Torque. Первый проект — аркадные гонки на джипах — Wadi Basher. "Вади" — это высохшее, каменистое русло реки, идеально подходящее для испытания на прочность автомобилей класса 4x4. В Wadi Basher вам предложат прокатиться как раз по таким руслам, а также поучаствовать в гонках по пустынным донам. На ваш выбор представлены шесть различных джипов, а также четырехколесный мотоцикл. Всего вас ждут четыре больших гоночных трассы (плюс две секретные) и шесть различных гонщиков, каждый со своим стилем вождения. На трассе постоянно будут путаться под ногами обезумевшие верблюды и дикие козлы (нет, не те, которые за рулем, а животные с рогами). Выход игры запланирован на конец этого года, а демка должна появиться третьего сентября.

Что касается второго проекта Imaginations, то это — футуристическая мультиплеерная RPG под названием Mutant Chronicles Online — онлайн-виртуальное воплощение популярной бумажной RPG Mutant Chronicles, которая разошлась в восемнадцати странах тиражом в сто семьдесят миллионов карточек. Игроки смогут выбрать одного из сорока различных персонажей, а затем одевать, вооружать и прокачивать свое альтер-эго в боях. В первом выпуске Mutant Chronicles Online геймеров ждет огромный город Луна, а в дальнейшем разработчики планируют расширять виртуальный мир при помощи



Wadi Basher

СРОЧНО ВНОМЕР

Blizzard несет потери



Вы, наверное, уже привыкли к тому, что в последних выпусках "Новостного меридиана" мелькает информация о проблемах огромного французского конгломерата Vivendi Universal. Этот номер — не исключение. Стоит

отметить, что дела у Vivendi идут все хуже и хуже. Для начала компания хотела продать свое игровое подразделение Vivendi Universal Games за 800 миллионов долларов. Однако покупателей так и не нашлось. Вместе с тем компания выставила на продажу еще другое подразделение — Vivendi Universal Entertainment. Но и здесь фирму подстерегала неудача — единственным, кто проявил некоторую заинтересованность в покупке VUE, стал богачей Эдгар Бронфман младший. Теперь в Vivendi надеются, что какой-нибудь гигант вроде Microsoft выкупит компанию целиком, правда, после недавних событий шансов на подобную сделку становится все меньше и меньше.

А события эти таковы: из подразделения Blizzard Entertainment — Blizzard North ушли его основатели и главные действующие лица — Эрик и Макс Шаферы, Дэвид Бревик и... Билл Роупер. Напомним, что Blizzard как раз принадлежит VUG, а небезызвестный Билл Роупер и вовсе является лицом компании на протяжении последних лет. Студия Blizzard North была включена в состав Blizzard Entertainment бывшими работниками конторы Condor в феврале 1996 года и с тех пор выпустила две части мегапопулярной RPG Diablo, а также дополнение Lord of Destruction для Diablo II.

С чем связано подобное решение Роупера и команды, спросите вы. Все дело в политике Vivendi, согласно которой руководители студии Blizzard North не принимали должного участия в разработке дальнейших планов и выборе перспективных проектов. Что же касается дальнейшей судьбы уволившихся, то по словам Роупера они собираются основать собственную студию и, вполне возможно, в будущем пригласят на работу некоторых сотрудников Blizzard. Напомним, что по образованию братья Шаферы — художники, Бревик — программист, ну а Роупер — отличный организатор. Впрочем, в Blizzard North им довелось работать не по специальности, а заниматься практически всем — от управления студией до озвучки персонажей. Роупер уверен, что у них появится масса идей по созданию новых игр. И среди всех этих идей они найдут "ту самую", которая приведет к очередному хиту вроде Diablo.

Относительно будущего Blizzard North Роупер сказал, что они постарались оставить компанию не в самый худший момент и надеются, что студия продолжит плодотворно работать и дальше.

обновлений и аддонов. Издателем проекта выступит известная компания Paradox Entertainment, а выход новой мультиплеерной RPG запланирован на весну 2004 года.



Riftrunner

В поисках добра

Бельгийские разработчики из Larian Studios распространили пресс-релиз, в котором поделились свежей информацией касательно своего нового проекта — RPG Riftrunner. Работа над игрой была начата еще в прошлом году, и сейчас выходит на финишную прямую.

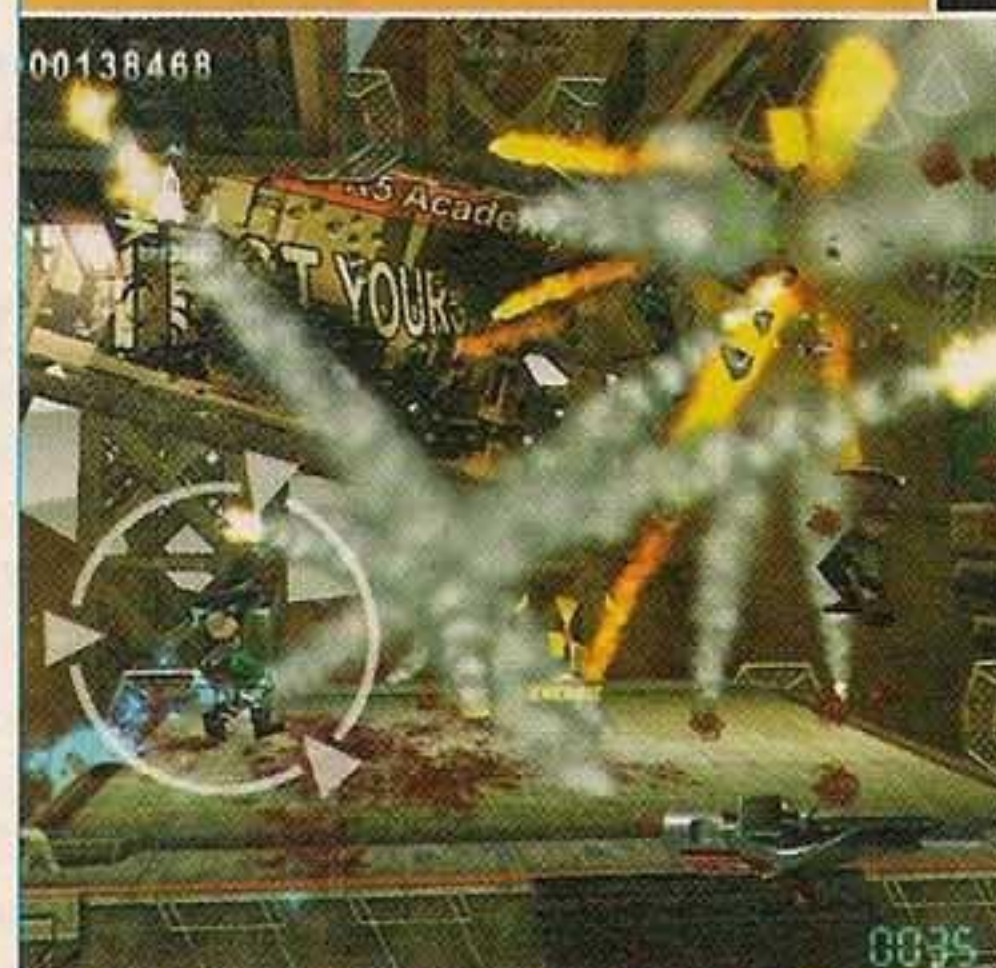
eXtinction ТАТАЛЬНОЕ ИСТРЕБЛЕНИЕ



MERSCOM

pc cdrom

Эта игра содержит в себе максимальный заряд экшена! Вы — специально обученный солдат будущего. Ваша миссия — отправиться на планету, где царствовал когда-то вирус... Население чужой земли подверглось мутационному воздействию, и теперь вся планета наполнена кровожадными мутантами, представляющими угрозу всему человечеству...



30 убийных уровней в 6 огромнейших зонах!



Шесть сильных боссов-мутантов и десятки видов оружия;



Детальная анимация, продвинутые эффекты.

www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2003 "MersCom"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



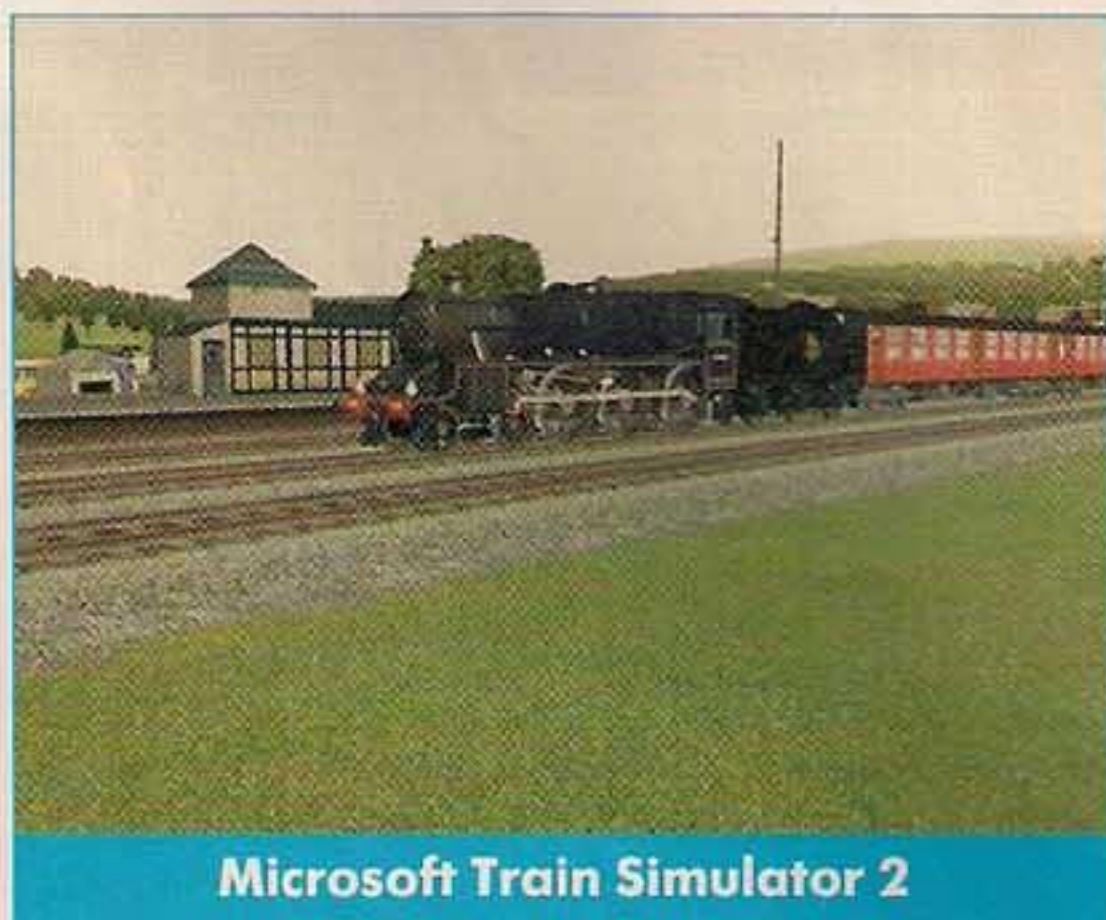
Действие Riftrunner разворачивается в фэнтезийном мире, уже знакомом геймерам по предыдущей игре от тех же авторов — **Divine Divinity**. По сути, Riftrunner — это некий переходный этап между первой и второй частью Divine Divinity, которая появится в следующем году. По сюжету бессмертная душа главного героя оказывается под контролем рыцаря смерти. Теперь у него два выбора: либо всю жизнь оставаться рабом зла, либо искать возможность снять заклинание. Естественно, он выбирает второй вариант.

Помимо интересной сюжетной линии, в игре вас также ждут: случайный генератор квестов, уникальный и интерактивный окружающий мир, некая "доселе невиданная" боевая система, ну и конечно же, новомодная трехмерная графика со всеми сопутствующими эффектами. Выход Riftrunner ожидается в конце этого года.

Союз нерушимый

Давным-давно могучая империя превратилась в тираническое государство. Миллионы людей были уничтожены по приказу одного-единственного человека — могущественного волшебника по имени Имбол. Утопические мечты людей превратились в пыль из-за одержимости Имбола дерзкой идеей — стать бессмертным. Однако, как это часто бывает, нашлась кучка приключенцев-героев, которая решила противопоставить себя силам зла, и в итоге... И в итоге получился сюжет для новой игры от компании **Acclaim Entertainment** и конторы **Archangel Studios** — **The Red Star**. Если быть более точным, то игра основывается на одноименной популярной серии комиксов, авторы которой, в свою очередь, взяли немножко фэнтези, немножко фантастики и немножко... соцреализма и создали безжалостный мир "Красной Звезды". Никаких подробностей относительно геймплея пока не сообщается. Известно лишь, что игра должна выйти в следующем году.

Не кочегары мы, не плотники



Microsoft Train Simulator 2

Машинисты всех стран, приготовьтесь, ибо скоро вас ждет небывалый сюрприз! **Microsoft** и **Kuju Entertainment** анонсировали **Microsoft Train Simulator 2** — вторую серию лучшего железнодорожного симулятора всех времен и народов. По сравнению с первой частью Train Simulator 2 — существенный шаг вперед. Во-первых, вас ждут пять новых железнодорожных маршрутов, включая как современные высокоскоростные дороги, так и знаменитые исторические "дикие узкоколейки" середины прошлого века. Во-вторых, виртуальные машинисты смогут оттачивать свое мастерство на тринадцати разновидностях поездов — от старых паровозов до современ-

ных локомотивов. Каждый поезд — настоящее произведение искусства с высочайшим уровнем детализации и реалистичным управлением. В-третьих, значительно расширился окружающий мир. Дороги стали длиннее, пейзажи разнообразнее, погода — еще реалистичнее.

Как и в первой части, разработчики оставили за вами право побыть обычным пассажиром. Вы спокойно можете сесть в любой понравившийся поезд и любоваться пролетающими пейзажами из окна вагона-ресторана. Ну а истинные фанаты паровозного дела по достоинству оценят открытую архитектуру игры, благодаря которой вы сможете проектировать собственные поезда, прокладывать новые маршруты и вообще создавать свой уникальный железнодорожный мир. Стоит также отметить, что в Train Simulator 2 можно использовать все карты, модели и тому подобное, что создавалось для первой части игры, а это, поверьте мне, немалый архив. Впечатляет? Тогда затаите дыхание и терпеливо ждите осени, когда и должна выйти игра.

Ядерные войны



Shadow Vault

Мрачное будущее. Небо затянуто черными облаками, а Земля медленно, но верно движется к своему концу. Человек — настолько изобретательное создание, что перепробовал практически все методы избежания глобальной катастрофы. И все безрезультатно. Остался только один способ — временной тоннель, ведущий назад в прошлое, в 1958 год. Не мудрствуя лукаво, правительство посылает в тоннель армию для уничтожения атомного оружия и предотвращения апокалипсиса. Но что-то не складывается, планы рушатся, и в самом начале шестидесятых на землю спускаются ядерные осадки. Будущее отменяется.

Именно такой печальный сюжет у новой стратегии **Shadow Vault** от словацких разработчиков из **Mayhem Studios**. Игроков ждут двадцать различных уровней, тридцать юнитов и персонажей и тридцать шесть "скиллов", доступных для прокачки. Все это приправлено качественной графикой, продуманным AI и увлекательным геймплеем. Выход игры запланирован на октябрь этого года.

Собираем руководство

Дэвид Джонс — основатель английской студии **DMA Design** и создатель таких хитов, как **Grand Theft Auto** и **Lemmings** — вновь взялся за дело. Его контора **Real Time Worlds** работает над двумя новыми проектами. Кроме Дэвида в **Real Time Worlds** были также приглашены **Ян Хезерингтон** — бывший главный менеджер **Sony Computer Entertainment Europe** и основатель компании **Psygnosis**, и **Тони Харман** — бывший директор по разработкам американского подразделения **Nintendo**. По словам Джонса, его

Даты выхода игр

Июль

Midnight Club II	03
World Championship Snooker 2003	04
IndyCar Series	16
Priest	26
Flight Simulator 2004: A Century of Flight	28

Август

AquaNox 2: Revelation	02
Lionheart: Legacy of the Crusader	15
Psychotoxic: The 4th Horseman	16
Spellforce: The Order of Dawn	17
Heaven & Hell	18
Madden NFL 2004	18
Lock On: Modern Air Combat	20
KnightShift	21
SimCity 4: Rush Hour	23
Tron 2.0	27
HomeWorld 2	30

Сентябрь

One Must Fall: Battlegrounds	05
Breed	06
Captain Scarlet: Retaliation	06
Wildlife Park	06
Rugby 2004	15
NASCAR Thunder 2004	16
NHL 2004	16
Commandos 3: Destination Berlin	17
Deus Ex 2: Invisible War	17
Halo: Combat Evolved	17
Massive Assault	21
Mace Griffin Bounty Hunter	22
Beyond Good & Evil	24
Warrior Kings: Battles	27
Karma: Immortality	30

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.



философия — работа только с лучшими в своем деле. Дэвид уже набрал команду из двадцати восьми разработчиков с безупречными резюме, а теперь подкрепил все это не менее умелым руководящим составом. Ну а нам с вами осталось лишь ждать информации об их играх.

EverQuest навсегда

Sony продолжает штамповать дополнения к своей мегапопулярной мультиплеерной RPG **EverQuest**. Очередной аддон получил название



EverQuest: Lost Dungeons of Norrath

Lost Dungeons of Norrath и сулит нам сорок различных подземелий и пять новых огромных локаций. Увлекательные приключения станут еще увлекательнее благодаря новым монстрам и NPC, сотням свежих заклинаний и уникальным бонусам. Вам вновь предстоит стряхнуть пыль с перекачанных героев и вступить в бесконечную борьбу добра и зла. Что касается даты выхода дополнения, то она пока неизвестна.

ИНДУСТРИЯ



Дюк, выходи!



Ссоры между издателями и разработчиками — обычное дело. Тем не менее публику стараются держать подальше от таких вещей, выпуская пар лишь после выхода той или иной игры. Однако случай с препираниями Take Two и 3D Realms — совершенно другое дело. Напомню суть спора — Duke Nukem Forever.

Игра была анонсирована еще в 1997 году, а приблизительной даты выхода нет до сих пор. Последний скриншот из игры датирован 2001 годом, а в 3D Realms заявляют, что сейчас он вообще не имеет ценности, поскольку не дает никакого представления о новом внешнем виде игры. Take Two уже давно высказывает недовольство столь долгим ходом работ. Так, например, совсем недавно компания частично списала еще пять с половиной миллионов долларов из своей прибыли на разработку игры.

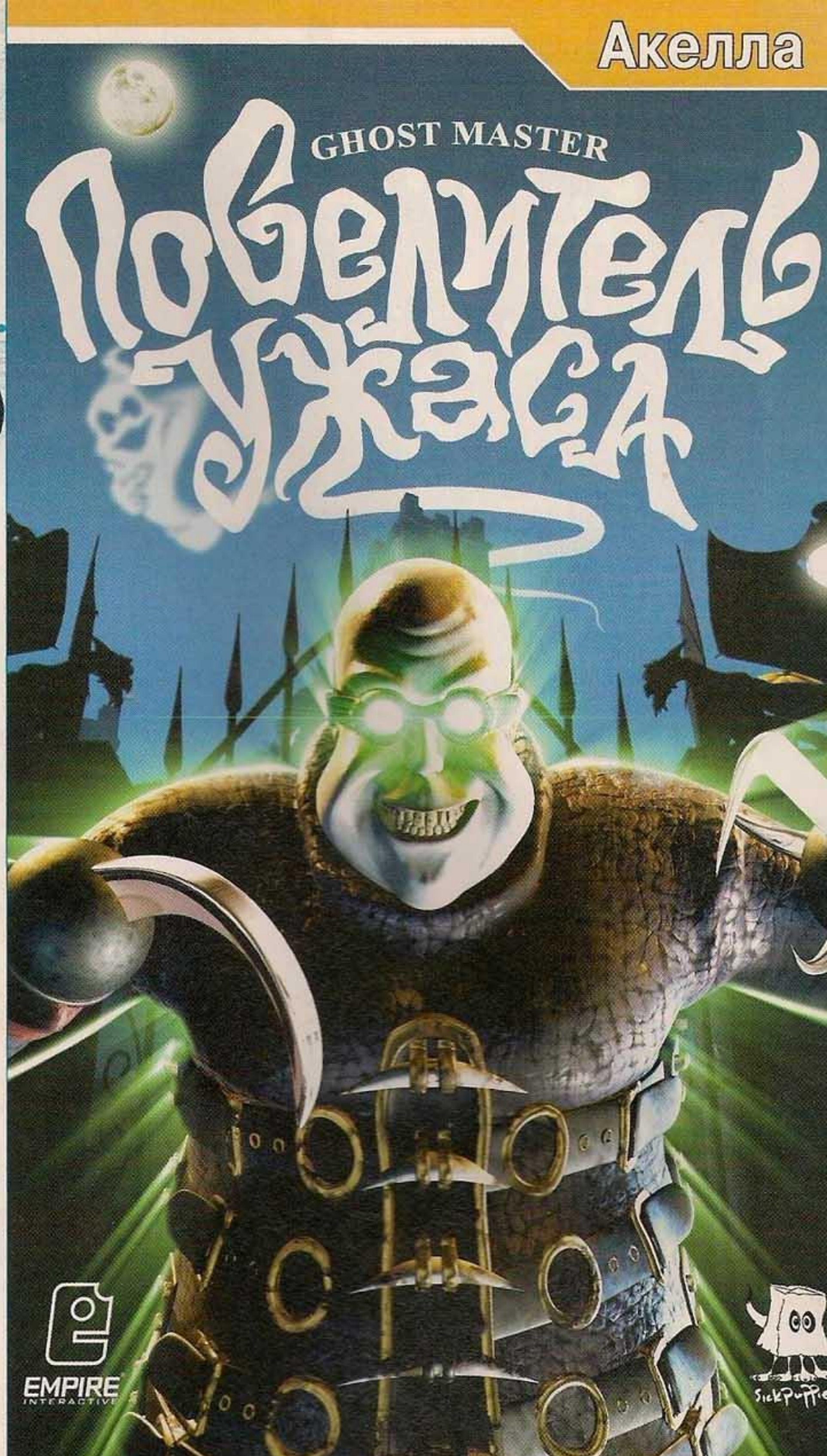
В случае с Duke Nukem Forever сталкиваются две точки зрения: бизнесменов и творцов. Бизнесмены требуют рентабельности, а творцы недвусмысленно дают понять, чтобы от них отстали. Джордж Бруссард — совладелец 3D Realms — в одном из официальных форумов прямо попросил представителей Take Two «заткнуться и дать 3D Realms спокойно работать».

Почему подобные высказывания сходят 3D Realms с рук, спросите вы? Отвечаю: 3D Realms — относительно независимый разработчик. Они сделали достаточно денег на Duke Nukem 3D, а также получили порядка пятидесяти миллионов долларов за продажу Take Two лицензии на Max Payne. В целом ситуация напоминает отношения Activision и id Software. Последняя, так же как и 3D Realms, является независимой группой разработчиков, поэтому может позволить себе практически любые задержки и капризы. Однако в случае с 3D Realms процесс разработки «несколько» затянулся, и Take Two уже давно переосмыслила свои планы относительно Duke Nukem Forever. Тем не менее, несмотря на постоянные препирательства, две компании связаны по рукам и ногам долгосрочным контрактом, разрывать который никто пока не спешит.

Киевский Игроград

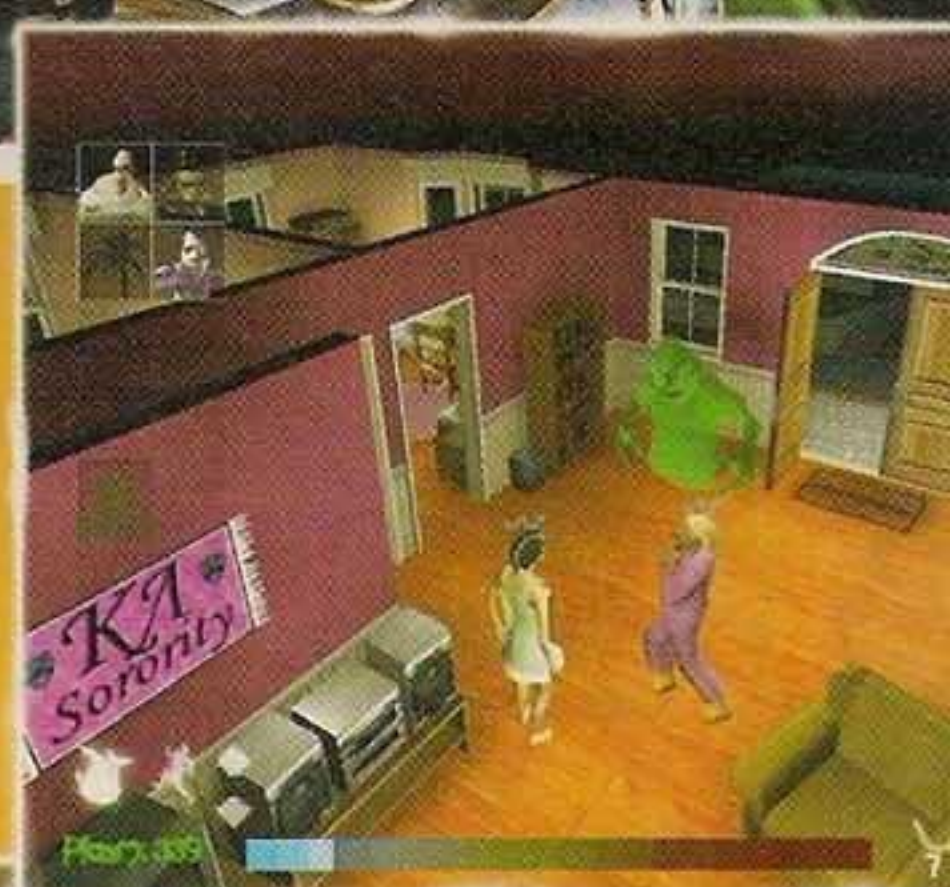
В Киеве прошла первая игровая ярмарка под названием «Игроград», объединившая под одной крышей всю украинскую игровую индустрию. В ходе ярмарки целый день был отведен Форум разработчиков игр, проведенному в «звездном зале» местного планетария. На многочисленных стендах были представлены различные игровые проекты Украины и России. На мероприятии всем разработчикам была предоставлена уникальная возможность поделиться опытом, а игрокам — пообщаться со светилами индустрии.

Стоит отметить проведение отдельной конференции «Компьютерная индустрия».



pc cdrom

Профессиональным кибер-садистам, всегда мечтавшим об ужасной участи для болванчиков из The Sims, посвящается! Отныне вы — не добрый пастырь идиотов, вы — грозный Повелитель Ужаса. Прибыв с архиважной миссией в тихий городок Грейвенвилль, вы должны запугать его жителей по самое небалуясь! С такой сложной задачей вам поможет справиться целый сонм призрачных существ — используйте их с толком, и побелевшие от ужаса жители будут бежать до тех пор, пока не упрутся носом в нулевой меридиан...



- Море спецэффектов, насилия, ужаса — и в то же время ни одного убийства! В эту игру могут играть все!
- Узнаваемые пародии на некоторые весьма известные «ужастики».
- Абсолютно интуитивный интерфейс — забудьте о нудном чтении руководства пользователя!
- Камера обзора, проникающая повсюду — вы сможете наблюдать происходящее из глаз каждого отдельно взятого призрака!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Empire Interactive", © 2003 "Sick Puppies"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейл" www.multitrade.com.ua





ютер дома", в ходе которой были представлены технические доклады на многие популярные темы. В основном они касались передовых технологий спонсоров мероприятия — компаний Intel и Samsung. Также в программе были и подведение итогов конкурсов, и розыгрыш призов среди подписчиков киевского журнала "Мой компьютер", и много других приятных сюрпризов.

Все представители украинской игровой индустрии надеются, что подобное мероприятие станет плановым и еще не раз порадует поклонников игр и технологий новыми премьерными и достижениями.

Официальная Формула

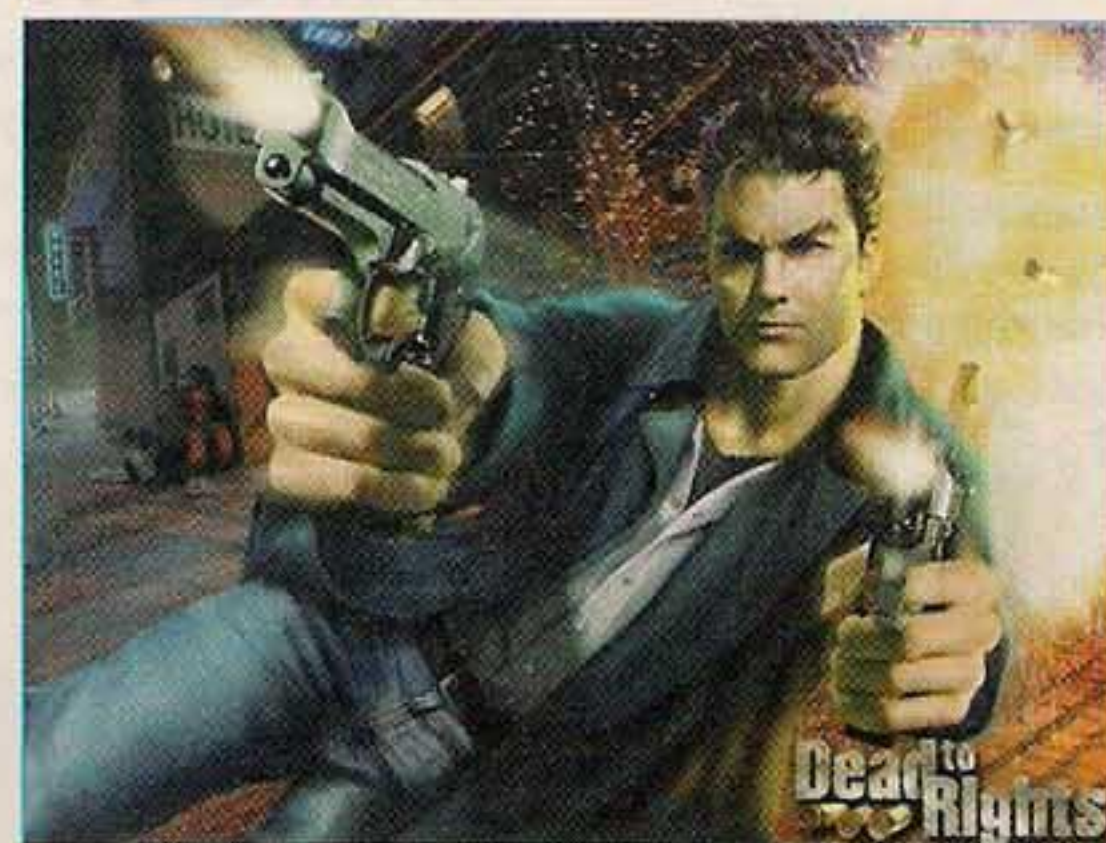
Sony Computer Entertainment Europe подписала эксклюзивный контракт с Formula One Administration, согласно которому в ближайшие четыре года Sony получает эксклюзивные права на выпуск игр с официальной символикой "Формулы-1". Пока что в соглашении рас-



сматривается лишь создание игр для PlayStation 2, однако никто не исключает возможность портирования будущих хитов (по крайней мере, мы на это надеемся) на PC. Первой игрой, издаваемой в рамках нового соглашения, станет Formula One 2003, выходящая в самое ближайшее время.

Смертельные права

Namco подписала пятилетний контракт со студией Hip Games, благодаря чему уже осенью мы можем ожидать появление порта популярного экшена Dead to Rights на PC. Напомним, что на данный момент игра доступна лишь на приставках (GameCube, PlayStation 2 и Xbox). По сюжету вы играете за полицейского Джека Слэйта, которого подставили и ложно обвинили в убийстве собственного отца. Джек ищет преступников, чтобы, во-первых, отомстить, а во-вторых, восстановить справедливость. В ходе собственного расследования от-



важный коп попадает в самую гущу криминального мира. Задача игрока — вытащить Слэйта из этого смертельного лабиринта.

Даешь металл!

В прошлом выпуске "Новостного меридиана" мы уже писали о планах культовой музыкальной группы Metallica выпустить собственную игру. И вот наконец-то стали известны некоторые подробности. Издавать игру будет Vivendi Universal Games, а ее выход запланирован на начало 2005 года. Известно также, что в работе над проектом будет участвовать известный художник и дизайнер — Джефф Дэрроу.

О сюжете игры пока ничего не известно, однако создатели обещают нам некий "приключенческий ураганный экшен". Сами участники группы в игре не появятся, однако примут непосредственное участие в озвучке главных действующих лиц, а также запишут для проекта уникальный сингл и видеоклип.

РОССИЯ



Праздник мира и труда



Пока по давней традиции многие издатели в летний период приостанавливают активную деятельность и впадают в сезонную спячку, "Руссобит-М" продолжает активно радовать общественность различными сюрпризами. Так, 21 июня в Москве на небезызвестной Горбушке состоялась "Праздник "Руссобит-М" и SVEN". Семь часов подряд, без перерывов и рекламных пауз, представители "Руссобита" устраивали конкурсы, раздавали джойстики, фирменные аудиосистемы и прочие не менее ценные призы и всячески удивляли собравшийся народ эксцентричным шоу.

Во время мероприятия были продемонстрированы многие свежие игры компании, в том числе: ураганный боевик Will Rock, триллер-экшен Chaser, аддон к стратегии "Завоевание

Америки" под названием "В поисках Эльдорадо" и множество других проектов, о которых вы можете прочитать на страницах нынешнего номера "Игромании".

Стоит надеяться, что фантазия руссобитовцев на сем не иссякнет, и в самое ближайшее время этот издатель еще обрадует нас чем-нибудь экстраординарным.

Летний хит-парад от "Акеллы"



Тотальное истребление

Не так давно компания "Акелла" — один из крупнейших разработчиков и издателей России — отпраздновала свое десятилетие. Именно "Акелла" впервые выпустила на российский рынок официальную локализацию — гоночную иг-

ру POD от компании Ubisoft Entertainment. За десять лет своей работы компания достигла существенных высот и до сих пор продолжает радовать нас новыми и качественными продуктами. Так, в самое ближайшее время на прилавках магазинов появится новый плод сотрудничества "Акеллы" с зарубежной компанией MyShoppingWorld d.b.a. Merscom — захватывающий экшен под названием "Тотальное истребление" (оригинальное название eXtinction).

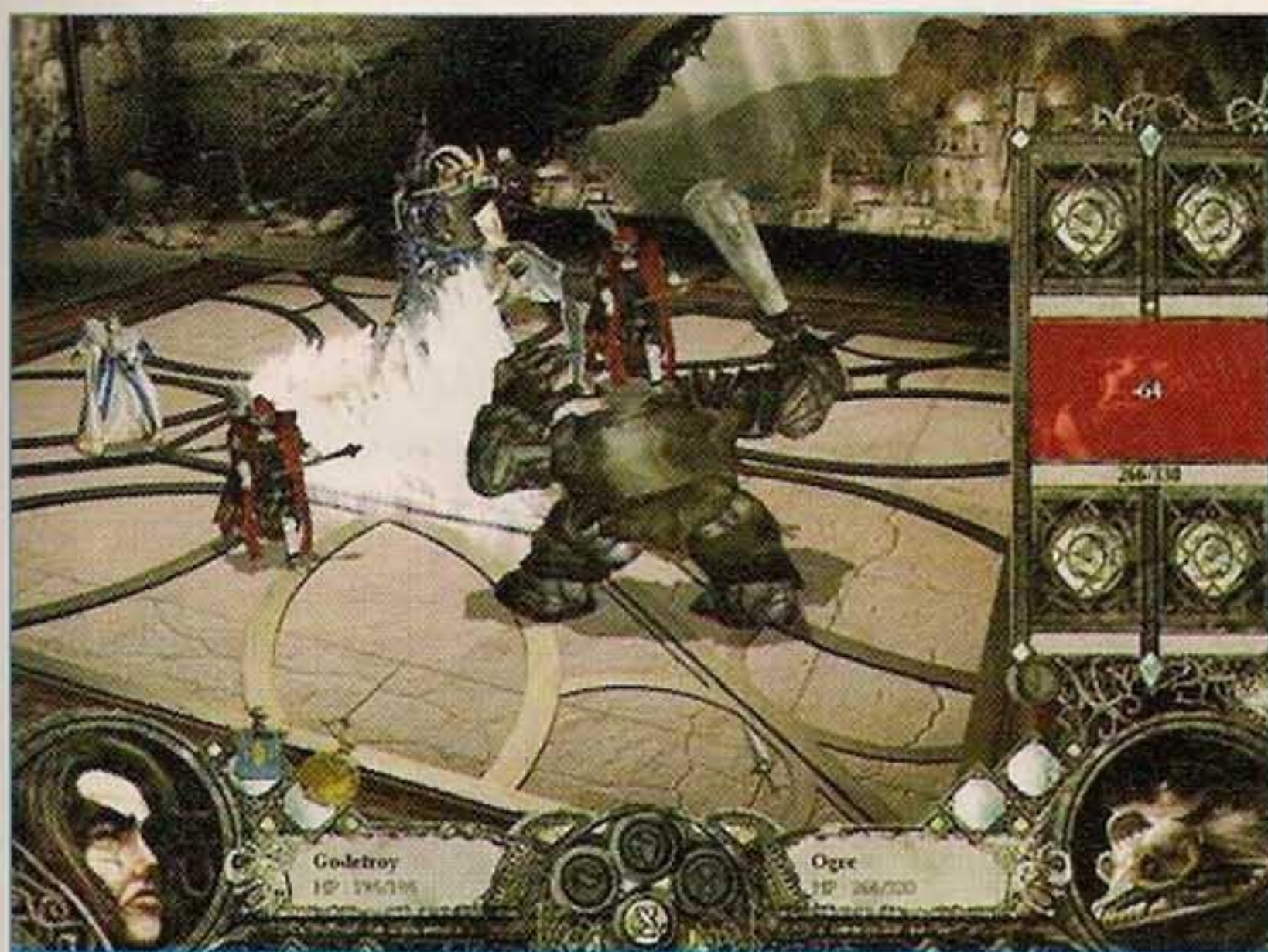
По сюжету вы играете роль специально обученного солдата будущего, который отправляется на далекую планету истреблять кровожадных мутантов. Коварные бестии появились на планете в результате мутагенного воздействия чудовищного вируса, и теперь только вам под силу остановить дальнейшее вторжение. В "Тотальном истреблении" вас ждут тридцать разнообразных уровней в шести огромнейших зонах, несколько боссов-мутантов, десятки видов оружия, ну и, конечно же, детальная анимация персонажей и продвинутые визуальные эффекты.

Второй радостной новостью от "Акеллы" является скорое появление на российских просторах игры POSTAL PLUS от известных беспредельщиков Running With Scissors. Дорогие виртуальные маньяки, спешу вас обрадовать, вас вновь ждут кровавые приключения полюбившегося вам "чувака". Помимо полной версии POSTAL, на диске вы также найдете эксклюзивное дополнение под названием SPECIAL DELIVERY, а также сможете наконец-то узнать, отчего же поехала крыша у героя второй части POSTAL. Виртуальное безумие продолжается!

Наконец, последнее известие от "Акеллы" в этом выпуске — это подписание договора с компанией Robusta Entertainment о локализации и издании очень красивой космической

трёхмерной аркады "Орбитальные разборки" (оригинальное название — *Space Pod*). Сюжет игры достаточно прост. Вы — обычный землянин, которого волею судеб закинуло... на сотню лет вперед в будущее. Ваш маленький корабль оказывается на орбите Земли, истерзанной Третьей Мировой войной. Сотни враждебно настроенных гигантских космических кораблей, оснащенных самым новейшим вооружением и оборудованием, уже движутся в атаку... Главная изюминка игры — возможность конструировать корабли из осколков вражеских станций (всего вы можете "присоединить" до пятидесяти компонентов одновременно) — получается эдакий аркадный конструктор. В общем, скучать не придется.

Добрые и злые последователи



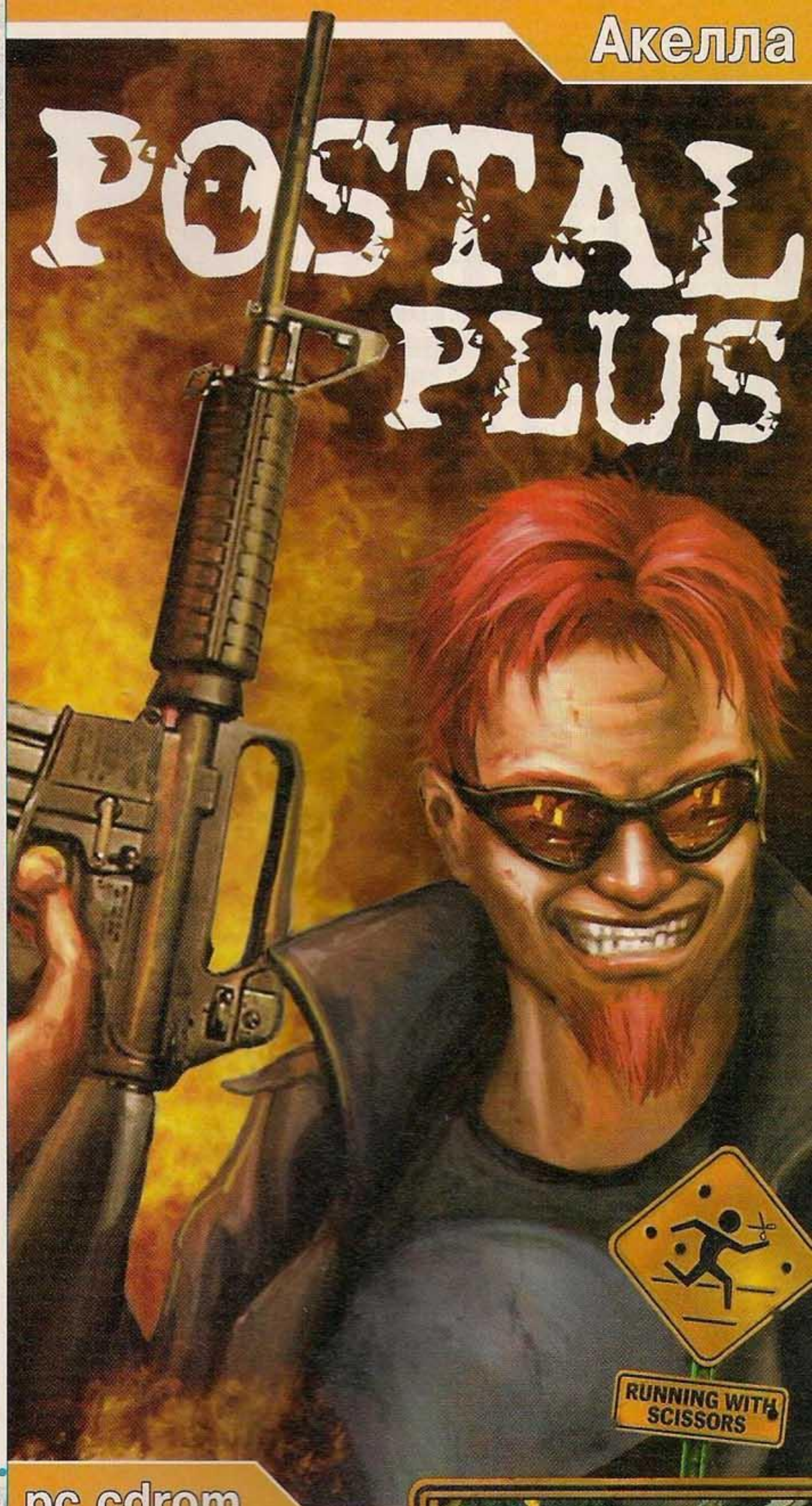
Disciples II: Guardians of the Light

Компании Strategy First и "Руссобит-М" с радостью сообщили о подписании контракта, согласно которому последняя получила права на издание двух аддонов к культовой пошаговой стратегии Disciples II. Постоянные читатели "Новостного меридиана" наверняка уже с ними знакомы. Ну а тем, кто по каким-то причинам пропустил майский выпуск "Меридиана", напомним, что дополнение Disciples II: Guardians of the Light дает игрокам возможность выступить на стороне добрых сил, а Disciples II: Servants of the Dark, напротив, позволит оказаться по одну сторону баррикад со злодеями. Каждое из дополнений будет включать в себя две новые кампании, генератор карт, шестнадцать одиночных и мультиплеерных карт, а также все существующие обновления для оригинальных Disciples II. Окончательная дата выхода русского издания аддонов пока не определена.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Почтальоны проиграли

Почтовая Служба США потерпела сокрушительное поражение в деле против Running With Scissors, рассмотрение которого началось еще в 1997 году. Суть дела — претензии почтовиков к создателям кровавого экшена "про почтальона" — Postal. Мол, почтальоны на самом деле не такие. Не ходят они по улицам с оружием и не стараются уничтожить всех вокруг. Они, как Печкин, — белые, пушистые и на велосипедах. Активные действия почтового монополиста и ярая поддержка со стороны сенатора и бывшего кандидата в президенты США Джо Либермана привели к



pc cdrom

Перед вами то, с чего начался самый ужасный и кровавый беспредел в компьютерных играх — Postal. Скандальный, запрещенный во многих странах и все равно получивший запредельную популярность проект. В связи с выходом Postal 2, мы предлагаем вам погрузиться в предысторию этой игры и увидеть то, с чего началось виртуальное безумие...



На диске с POSTAL PLUS вы также найдете демо-версию POSTAL 2!



Впервые — оригинальная версия POSTAL, включая эксклюзивные дополнения!



История о том, с чего поехала крыша у героя так полюбившейся всем игры POSTAL 2.



www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2003 "Running With Scissors"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине: "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



тому, что Postal запретили более чем в десяти странах мира, а в США на голову Running With Scissors и вовсе обрушился настоящий шквал критики и упреков. Глава компании Винс Дези уже устал от постоянного возмущения общественности: "Подумайте только, каждый раз, когда мы или кто-то из наших фанатов покупали почтовую марку, эти деньги тут же шли в кампанию по настоящему выживанию нас из игрового бизнеса". К счастью, здравый смысл восторжествовал, и Почтовой Службе США пришлось умыть руки...

Круши, ломай!

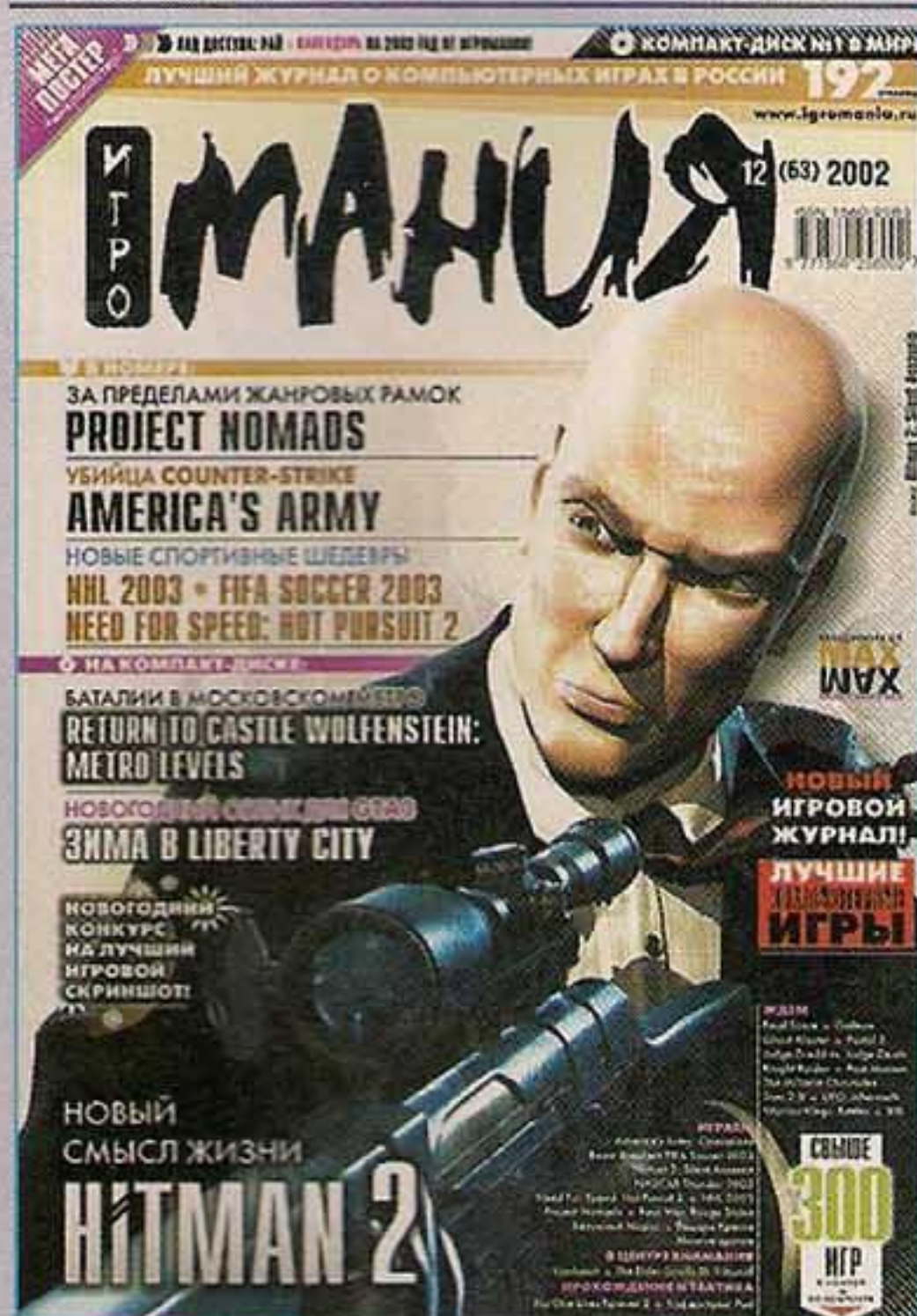
Что-то давненько не было никаких сообщений о взломах крупных игровых серверов. Однако, как оказалось, расслабляться не стоит. Из недр компании Gravity пришла информация о взломе серверов популярной онлайн-ролевой RPG Ragnarok Online. События развивались следующим образом. Сначала некоторые игроки получили права администраторов игровых серверов, воспользовавшись которыми, они могли создать для себя буквально бо-



Ragnarok Online

СРОЧНО В НОМЕР

"Игромания"
наступает и... выигрывает!



"Молодежные издания", мы все очень заволновались. Что и неудивительно — нашими соперниками оказались такие продвинутые издания, как "Ом" и "Хит-парад". На сцену вышли известные телеведущие Оскар Кучера и Тина Канделаки. Также, вероятно, волнуясь и в глубине души болея за "Игроманию", они раскрыли конверт и... ура-ура-ура — там оказалась карточка с названием вашего любимого журнала! В качестве награды представителям редакции вручили тяжелого позолоченного циклопа с глазом из топаза. Циклоп теперь стоит в редакции и символизирует собой нашу победу. А церемония награждения была показана на телеканале "Россия" и в конце августа — начале сентября будет транслироваться на ТВЦ. Мы, в свою очередь, тоже хотим провести небольшую церемонию награждения — поблагодарить отличного дизайнера Виктора Бодрова, который уже в течение полутора лет делает все наши обложки.

[Фотографии предоставлены
Виктором Бодровым]

Среди прочих высокочтимых конкурсов, которыми год от года богатеет наша великая держава, зримо выделяется конкурс "Обложка года". В рамках этого конкурса происходит ежегодное награждение лучших журнальных обложек в различных номинациях. Когда приходит час "икс", на сайте конкурса размещаются обложки всех изданий, которые подали заявки на участие. Из них каждый месяц голосованием определяются три лучших обложки. Они автоматически попадают в финал. А уж из числа финалистов строгое и чрезвычайно компетентное жюри, состоящее, цитирую с сайта конкурса, "из ведущих рекламодателей года, представителей электронных СМИ, а также деятелей культуры, искусства и политики", — выбирает чемпиона в каждой номинации.

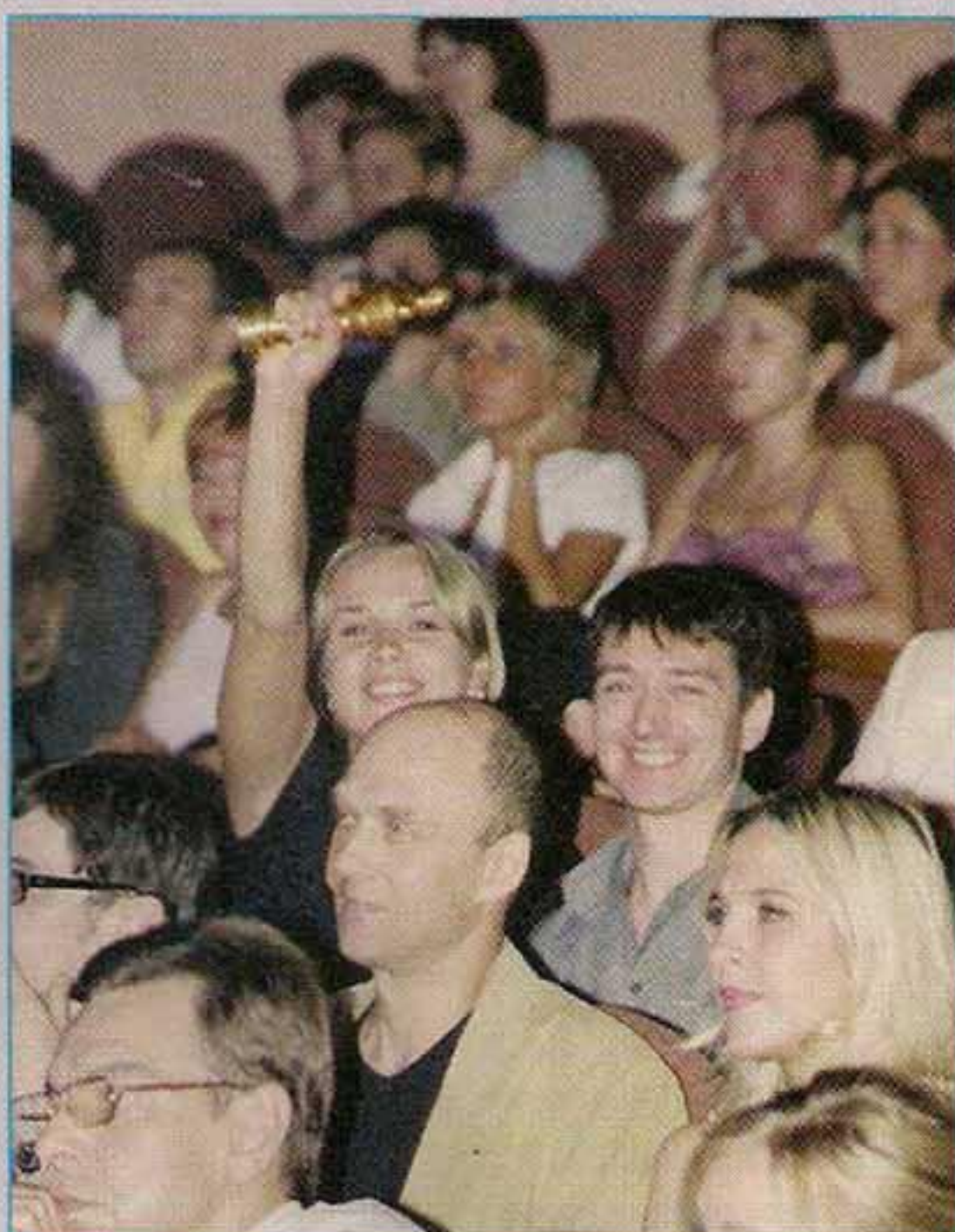
Ну так вот. Наша декабрьская обложка за 2002 год с изображением Хитмана столь высоко подпрыгнула на батуте зрительских симпатий, что перемахнула через 670 других обложек прямиком в полуфинал конкурса. Представители всех журналов, обложки которых вышли в финал, были приглашены на церемонию "Обложка года". Церемония состоялась не где-нибудь, а в театре им. Моссовета. Присутствовали почетные гости — звезды эстрады, кино и телевидения. Они поочередно выходили из-за кулис на сцену и распечатывали конверты, в которых содержалась карточка с именем победителя. Когда подошел черед оглашать победителя в номинации



Церемония в самом разгаре.



Оскар Кучера и Тина Канделаки объявляют победителя в номинации "Молодежные издания"...



Счастливые представители "Игромании" с циклопом.



...и вручают приз!

жественные вещи. Gravity отреагировала на подобную атаку достаточно радикально и стерла информацию о двух последних днях из жизни всех виртуальных героев. Геймеры потеряли все только что найденные вещи, приобретенный опыт и так далее. В утешение ни в чем не повинные игроки были вознаграждены дополнительными очками опыта и вещами. Но уже на следующий день хакеры предприняли новый шаг и, взломав сервера Gravity, разместили в интернете список аккаунтов всех игроков Ragnarok Online, а также пароли и логины к ним! Таким образом, любой желающий мог воспользоваться чужим персонажем. В почтовый ящик службы поддержки Gravity посыпалось огромное количество жалобных писем. Компании ничего не оставалось, кроме как напроочь закрыть все сервера до окончания разбирательств и устранения причины взлома. Неизвестно также, были ли украдены номера кредитных карточек игроков и другая личная информация, необходимая для регистрации. Официальные лица Gravity никак не комментируют эту ситуацию.

Дьявольская чистка

Blizzard продолжает свою агрессивную политику по борьбе с читерами в Diablo II на просторах сервера Battle.Net. И надо заметить, с каждым разом репрессии принимают все более массовый характер. На этот раз компания удалила более 112000 (ста двенадцати тысяч!) аккаунтов игроков, так или иначе уличенных в использовании читов. Ключики (CD key) всех читеров были занесены в черный список, и при дальнейшем обнаружении активных читов у этих игроков Blizzard грозит навсегда запретить им доступ к Battle.Net.

Как непосредственный участник событий, могу пролить немного света на всю эту ситуацию. Во-первых, в основном были удалены те аккаунты, на которых активно использовались распространенные в последнее время боты и было множество "дупов" (от английского "dupe" — скопированная вещь). Во-вторых, были удалены аккаунты пользователей различных читов для Player Kill — убийства других игроков. В-третьих, по заявлениям Blizzard, им удалось-таки найти способ обнаружения утилиты Maphack, которой пользуется каждый второй игрок в Diablo II. Утилита позволяет открывать всю карту, подсвечивать монстров, предметы и дает множество других преимуществ перед соперниками. Пока что Blizzard якобы не предпринимала каких-либо действий против пользователей Maphack, но грозит сделать это в ближайшее время, если они не перестанут пользоваться утилитой. Многие, кстати, именно так и поступили, а также отказались от использования ботов. Тем не менее остается несколько непонятной избирательность Blizzard. Нередки случаи, когда человек использовал чуть ли не все возможные читы, на аккаунтах куча персонажей с duped items, а в итоге — никаких негативных последствий. И наоборот — администраторы при малейшем нарушении удаляли вполне "чистые" аккаунты.

Второе пришествие "шароваров"

Попробуй, прежде чем покупать. Именно такой принцип исповедуют создатели shareware-игр. Крупнейшие аналитики индустрии предсказывают, что в ближайшее время может произойти бум подобных игр. Так, например, один из лидеров нынешнего игрового shareware-рынка — компания PopCap Games — бесплатно распространила через свой сайт более тридцати миллионов копий собственных игр, а впоследствии получила плату за полные версии игр от более чем миллиона геймеров. В итоге маркетологи компании ожидают тридцатипроцентный прирост прибыли в этом году по сравнению с 2002 годом.

Shareware-модель отлично показала себя еще в 1993 году, когда небезызвестная id Software явила миру DOOM. Миллионы людей сперва играли в shareware-версию игры, и лишь сто шестьдесят тысяч геймеров впоследствии за сорок долларов приобрели полную версию. Однако уже через год было продано более двух миллионов копий DOOM II. К чему это я, спросите вы. Поясняю. На протяжении последних десяти лет наблюдается постепенное удорожание игр. Все больше и больше денег тратится на их разработку, соответственно все больше и больше денег необходимо разработчикам и издателям. И именно сейчас отличное время для небольших издателей, занимающихся shareware. Конечно, они не могут тягаться с такими гигантами, как Electronic Arts или Take Two, однако начало для борьбы за интересы конечного пользователя уже положено. Согласитесь, не каждый может, закрыв глаза, потратить пятьдесят долларов на ту или иную игру. А если в итоге вы в ней разочаруетесь, что тогда? Деньги окажутся выброшенными на ветер? Так что как знать, вполне возможно, что совсем скоро shareware вновь будет на коне. ■

SpacePod

Орбитальные разборки



The Robusta Company

pc cdrom

Космос — пространство, где каждый день происходят сражения! Поначалу вам предстоит командовать небольшой станцией, собирая ресурсы на орбите. Но вы не один во Вселенной, в погоне за добычей каждый готов перегрызть глотку своему ближнему. Возможно ли уцелеть в этой разборке, выходя на орбиту на ветхом, крошечном кораблике, реально ли разбогатеть и превратить свое судно в мощный космический крейсер? Вопрос остается открытым...



- Свыше 50 компонентов для создания гигантского звездного корабля!
- Превосходный компьютерный интеллект и продвинутые тактические возможности
- Огромный выбор оружия и дополнительных бонусов
- Приятная графика и отличные визуальные спецэффекты



www.akella.com

© 2003 "Akella"

© 2003 "The Robusta Company"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

игры с доставкой www.cdgames.ru

оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com



Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на августовских компакт-дисках "Игромании". На самих компакт-дисках содержатся детальные развернутые описания, инструкции по установке и скриншоты. Компакты базируются на уникальном движке, обладают меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержат вступительный видеоролик (на первом компакт-диске либо на обоих, когда как) и подборку игровой музыки.

На первом CD находятся разделы "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйверы", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор" и "Инфоблок".

На втором CD вас ждут "Игровая зона", состоящая из основной части, а также разделов "Темы компакта", "DeathZone", "Игровой десктоп" и "Веселости", и "КОДекс".

Учтите, что отдельные демо-версии и темы компакта могут меняться местами. То есть, к примеру, демка может оказаться в "Темах", а какая-нибудь тема — в разделе "Демо-версии". Перестановки производятся нами для того, чтобы сбалансировать содержимое компакт-дисков, заполнив их при этом по максимуму.

В "Софтверном наборе" у нас серьезное пополнение — база данных по нашим компактам под названием GlobalMania. Теперь из номера в номер она будет нами публиковаться, и каждый, кто захочет вспомнить или выяснить, на каком из наших дисков лежит та или иная программа (игровое дополнение и т.д.), сможет сделать это парой щелчков мыши.

Все пожелания и критические замечания по поводу содержимого компакт-дисков и их работоспособности шлите на CDMANIA@IGROMANIA.RU. Особенно приветствуются советы, что интересного можно поместить в "Игровую зону".

обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от практически любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается единственный в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя месяц-полтора после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров) публикуются на CD "Игромании", а также на сайте www.igromania.ru.

На этом игроманском компакт-диске мы предлагаем вашему вниманию руководства и прохождения, опубликованные на страницах июльского номера "Лучших компьютерных игр" (который с Tropico 2 на обложке). Вас ожидают:

1. Enclave. Руководство + прохождение.
2. Grand Theft Auto: Vice City. Руководство + прохождение.
3. Port Royale. Руководство.
4. Tropico 2: Pirate Cove. Руководство.
5. Vietcong. Руководство + прохождение.
6. Warrior Kings: Battles. Руководство.
7. Крылатая мясорубка (Air Strike 3D: Operation W.A.T.). Руководство.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманском компакт-диске в частично урезанных версиях. А именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На СЛЕДУЮЩЕМ компакт-диске "Игромании" ждите материалы, которые будут представлены августовским номером журнала "Лучшие компьютерные игры" (на его обложке, которую вы видите рядом, Neverwinter Nights):

1. Enter the Matrix. Руководство + прохождение.
2. Galactic Civilizations. Руководство.



3. Ghost Master (Повелитель ужаса). Руководство + прохождение.
4. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide. Руководство + прохождение.
5. Rise of Nations. Руководство.
6. World War II: Frontline Command. Руководство + прохождение.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" августовского номера "Лучших компьютерных игр" вас ждут следующие экспертные углубленные материалы: "Age of Mythology. Во славу Одина", "Ил-2: Забытые сражения. Основы сетевых баталий", "Grand Theft Auto: Vice City. Поиски "пасхальных яиц", "Grand Theft Auto: Vice City. Наши двухколесные друзья", "Космические рейнджеры. Должен ли воитель быть бедным?", "Герои Меча и Магии IV. Что нам стоит дом построить?", "Starcraft. Тайна планеты Чар", "Warcraft III. Эволюция или революция?"

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1. В журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах). 2. На компакт-диске "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ". 3. На сайте WWW.IGROMANIA.RU спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без письменного разрешения.

КОДекс на CD

С февраля 2002 года на компакт-диске находится гигантская база кодов, ныне насчитывающая в своих толщах БОЛЕЕ 800 ИГРОВЫХ НАИМЕНОВАНИЙ, которая каждый месяц

ИГРОВАЯ ЗОНА

Soldier of Fortune II: Double Helix, Medal of Honor: Allied Assault, тема компакта Deus Ex: The Cassandra Project Episode 1 (спасибо FXI), веселости, игровой десктоп и бонусный Star Trek: Elite Force II, а также участие в составлении "Зоны": СТЕПАН "ТОМБА" ЧЕЧУЛИН
Age of Mythology, GTA: Vice City, GTA 3, Morrowind, Medieval: Total War и Neverwinter Nights, темы компакта Civilization III: Medieval Europe и Jagged Alliance 2: Sierra Gordo (при участии DeD), а также бонусные GTA: Vice City и MechWarrior 4: АРТЕМ ВОЛИК
FIFA 2003, C&C: Generals, NFS: Hot Pursuit 2, Postal 2, Return to Castle Wolfenstein и Warcraft III: ДАНИИЛ ЛЕВИ
"Ил-2: Штурмовик", "Противостояние 4", "Казачи", "Блицкриг", Jedi Knight 2 и Serious Sam: АНДРЕЙ КАЛИНИН
Heroes of Might and Magic IV и Max Payne: АНТОН ТАРАН
Red Alert 2: БОРИС ВАСИЛЬЕВ
Разбор вашего творчества, а также Mafia и Homeworld: АНТОН ГОЛИЦИН
Для читательских работ: gamezone@igromania.ru
Советы, что поместить в "Игровую зону": cdmmania@igromania.ru

№1. Блицкриг

И вновь мы спешим порадовать вас наиболее привлекательными разработками для отечественной военной стратегии "Блицкриг".

1. Прежде всего, три свеженькие карты. "Ельня 41" — карта, целиком и полностью опирающаяся на историю. Задача — отбить у немцев город Ельня. "Не дружественный оазис" — творение, основанное исключительно на фантазии автора. Освободите город и захватите немецкую базу. "Klin" — еще одна историческая миссия: вы играете за немцев, цель — захватить город Клин.

2. На закуску предлагаем вашему вниманию две мощнейшие главы. "Битва за Францию" — состоит из трех миссий, задачи которых: уничтожить все дислоцированные на вражеской территории силы противника, ликвидировать штаб гарнизона города, удержать город до прибытия подкрепления. "Летние бои под Россосью в июле 1942 года" — четыре миссии, три из которых — тренировочные с самыми обыкновенными заданиями. Четвертая миссия — историческая, ее задача — отбить у врага город Россось.



№2. Ил-2: Штурмовик

1. Героев неба ждут две новые кампании. "Носков" — вымышленная история, в которой молодому инструктору, то есть вам, предстоит принять участие в войне. "Тренировка" состоит из двадцати тренировочных миссий, пройдя которые, вы станете настоящим мастером летного дела. Теперь врагу не поздоровится!

2. С помощью программы **Newview** вы сможете настроить свой джойстик так, как вам будет удобно.

3. Десять отличных скинов (вариаций облика самолетов). Наиболее интересный среди них — **Mig-3UD_Chegevara**. После его установки на крыльях вашего самолета появится портрет легендарного товарища Че.

№3. Казаки

1. Незабвенные "Казаки" постоянно обзаводятся новыми картами. Представляем вашему вниманию семь наиболее занимательных. **Desert Survival**, где необходимо в кратчайшие сроки воздвигнуть крепость и, собрав армию, разгромить противника. Карта **Eiswuste** предлагает вам начать с нуля: построить базу и уничтожить всех врагов. На карте **Evergreen** соорудите укрепления, пока противник продвигается к вашим позициям, и, отразив атаку, разгромите его. На карте **Fjellkausoeu** начните игру на одном из трех островов, а затем вчистую разгромите неприятеля. Карта **Frontline** подразумевает ряд задач: укрепить крепость, отразить яростные атаки французов, после чего разгромить всех врагов. **Townships**: соберите армию, пробейтесь к базе противника и сожгите ее дотла. **Volgabattle**: как это ни парадоксально, но противник здесь — Россия. Прорвитесь вперед под ураганным артиллерийским огнем и сломите сопротивление врага.

2. "Редактор сценариев". С помощью этой программки вы сможете создавать свои и редактировать уже имеющиеся сценарии игры "Казаки".

№4. Противостояние 4 (Sudden Strike 2)

1. Кампания **ATOL**, состоящая из двух миссий. Первая: разгромить американцев на их же собственной военной базе. Вторая: помешать высадке американского десанта.

2. Восемь новых карт. На карте **Air** вам предстоит провести десантную операцию в глубоком тылу противника. **Blood Sea** даст вам потрясающую возможность высадиться на японском острове и, пробившись к фашистской базе, уничтожить двух японских генералов. **In the Lybian sands** отдает под ваше командование огромную армию, с помощью которой требуется захватить английскую крепость в северной Африке. Исключительно интересно взять на себя роль генерала Роммеля. Карта **Ukraine Kiev** вовлечет вас в героико-патриотическую миссию по освобождению города Киева. С помощью карты "Боевые лорды" вы научитесь создавать мощную оборону в самые кратчайшие сроки. "Захват пантеры" подразумевает ваше проникновение в тыл противника и похищение первого образца немецкого танка "Пантера", и торопитесь, т.к. у вас всего три часа. Само название карты "Концлагерь" недвусмысленно намекает на то, что вам предстоит спасти военнопленных, и апофеоз этой благородной миссии — уничтожение фашистского генерала. "Прорыв" — он и есть прорыв: за какие-то пятьдесят минут прорвите оборону фашистов; справиться с этой задачей способен далеко не каждый!

3. Программа **Sudden Strike 2 Editor**, альтернативный редактор карт и сценариев для игры "Противостояние 4", который в чем-то даже превосходит оригинальный.

№5. Age of Mythology

1. Кампания **Gods and Merchants** — о том, как два египетских торговца шли торговым караваном через враждебную территорию...

2. **Campaign Editor** — программа, позволяющая объединять отдельные сценарии в кампании.

3. Десять лучших карт, как для одиночной игры, так и для мультиплеера.

4. Новые юниты для использования во встроенном редакторе игры: **Gandalf**, **Great Swordsman** и **Warrior of Poseidon**.

В следующем номере подборки по **Age of Mythology** не ждите — мы собираемся сделать паузу, дабы вы могли спокойно отыграть весь тот огромный массив кампаний и карт, который мы уже вам предоставили. Позже, видимо, подборки продолжатся.

№6. Command & Conquer: Generals

1. Три модификации. **Infusion Mod** — преобразованы вид и характеристики войск и сооружений, появились новые постройки, апгрейды и великолепная коллекция звукового сопровождения. Однозначный гвоздь этой подборки. **Hard to the core sounds** — 99 новых звуков, направленность — реализм и разнообразие. **Sound it up** — тоже замена стандартных звуков.

2. Скин-пак **Textures** — новые образцы солдат и техники для всех трех противоборствующих сторон.

3. Десять карт, подходящих для сетевых баталий.

4. Программа **BigXTractor**. Поможет в использовании модификаций и патчей.

№7. Elder Scrolls III: Morrowind

Как обычно, масса потрясающих плагинов, благодаря которым вы сможете улучшить и

проразнообразить свою жизнь в мире **Morrowind**. Мы продолжаем вручать вам лучшее из существующего.

1. Дома и убежища — апартаменты на любой вкус. **Caldera Manor** — трехэтажный особняк в Калдере, **Private Tower Balmora** — балморская башня, **Thera, the Island Stronghold** — замок на острове в океане, **The Void** — маленькое убежище на случай больших неприятностей, и **Watchtower** — башня в **Wolverine Hall**.

2. Предметы — красивые модели, не ломающие баланс игры. **Cloak Collection**, **Diamond Throwing Stars**, **Glass Longbow**, **Savant's Crossbow** и **The Claws** — названия говорят сами за себя.

3. Дополнения и улучшения. **Armorer v1.92** — продолжение знаменитой модификации, позволяющей самому мастерить броню, **Daedric Signposts** — красивые указатели, **Hall of Hands Gambling** — очередное казино, **Hunter Modification** — употребление в эликсирах частей животных, **Of Human Bondage** — возможность покупать себе рабов (!), **Potions and Scrolls** — очень классные новые иконки для эликсиров и свитков.

№8. FIFA 2003

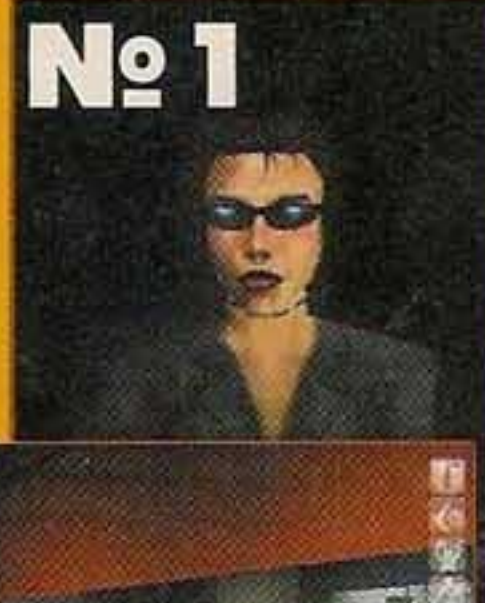
В то время, когда российский чемпионат преодолел отметку первого круга, у вас появилась возможность начать все сначала. Ведь на нашем компакт расположена **Русская Лига для FIFA 2003**. Попробуйте изменить результаты текущего сезона. Возможно, вам удастся возродить московский "Спартак" или завладеть чемпионским титулом, играя за скромный "Торпедо-Металлург". В любом случае, право выбора остается за вами.

Вдобавок к столь значимому патчу, на диске расположилась утилита **Chant Importer**, позволяющая вставлять в игру музыкальное сопровождение по своему вкусу. К вящей радости москвичей и гостей столицы, на диске можно найти родной стадион "Лужники" и небольшой патчик, с помощью которого можно заменять рекламные щиты на стадионах.

№1

ТЕМА КОМПАКТА

Deus Ex: The Cassandra Project Episode 1




В предвкушении скорого выхода **Deus Ex: Invisible War** появился веский повод смахнуть пыль с коробки **Deus Ex** номер один — в свет вышла убийная модификация под названием **The Cassandra Project Episode 1**, работа над которой продолжалась без перерыва целых два года.

Чудо свершилось, и все прогрессивное человечество может насладиться модификацией, которая не просто преобразует старый добрый **Deus Ex**, а делает из него совершенно иную игру. Вы только вдумайтесь: куча скриптовых роликов, огромное количество диалогов, невероятно интригующий сюжет, 95% новых скинов для персонажей, заново затекстуренное оружие, а также целых пять новых стволов, среди которых пистолет **Sig Sauer P228**, штурмовая винтовка **Heckler and Koch G36** и мощный **Franchi SPAS-12**, которым можно запросто прошибить любую броню. Плюс к этому — новая музыка, переделанная система взлома замков и электроники, полностью измененный экранный интерфейс и несколько новых способностей главной героини! Но, пожалуй, самая неожиданная штука заключается в том, что в этой модификации вас ждет... автомобили! Натуральное авто, на котором можно успешно ездить!

В общем, бегом вытаскивать из кладовок **Deus Ex** и наслаждаться мега-модификацией **The Cassandra Project Episode 1**! Увлекательные игровые часы и море кайфа вам гарантированы.

ТЕМА КОМПАКТА №2

Jagged Alliance 2: Sierra Gordo

Сиерра Гордо — молодая развивающаяся страна, контролируемая компанией Delco. Нанявшая вас корпорация рассчитывает с вашей помощью найти некую видеокассету. Предполагается, что эта запись поможет доказать причастность компании Delco к войне, устроенной правительственными войсками во время недавней демонстрации. Пленка — дополнительный козырь в борьбе за перспективные рынки сбыта, повод шантажировать конкурента и победить в конкурентной борьбе.

Sierra Gordo: Corporate Welfare — гигантская кампания для Jagged Alliance 2: Unfinished



Business (Цена свободы), полностью заменяющая оригинальную кампанию. Она состоит из 70 секторов, однако для достижения победы не обязательно завоевывать все семьдесят, и более того — несколько секторов вообще не рассчитаны на то, что вы сумеете их захватить.

В отличие от тех кампаний и отдельных миссий, которые мы предлагали вашему вниманию прежде, Sierra Gordo содержит новых персонажей, которых вы можете нанимать к себе в команду. Большинство из них происходит из "JA2: Агония власти" (например, Конрад), но есть и два совершенно новых.

По мере продвижения вы будете получать новую информацию — как и в Bear's Pit, с кампанией поставляются зашифрованные zip-архивы, содержащие найденные вами в игре документы. Сюжет игры сильно закручен. Например, ваша команда — не первая команда, засылаемая в эту страну. Ваши предшественники — некая группа с классическим названием "Альфа" — пропали без вести...

Итого: мощнейшая кампания, пристальное внимание к деталям, акцент не на количестве, а на качестве представленных карт и на сюжете. Интересные находки в области картостроения. Попробуйте — хорошие игры можно проходить по несколько раз, а Jagged Alliance — несомненно хорошая игра.

№9. Grand Theft Auto 3

На сей раз мы решили акцентировать внимание на звездах автомобилестроения.

1. Пять BMW, а именно: BMW 325 no spoiler, BMW M3, BMW M5, BMW M roadster и BMW Z4.

2. Два "Мерседеса" — Mercedes G500 и Mercedes S600.

3. Просто красивые машины — 406 Taxi из "Такси" Люка Бессона, новый Coach (автобус), Jeep Cherokee, в народе называемый "широким", PG Racing Impreza — роскошная раллийная машина, Toyota Supra — симпатичная модель, рекорды скорости, VW Passat W8 и концептуальная Xsara Picasso Police — очаровательный маленький "ментовоз" от фирмы Citroen.

№10. Grand Theft Auto: Vice City

С каждым днем для Grand Theft Auto: Vice City появляется все больше новинок, и мы вручаем вам самые ценные из них.

1. Автомашин. Гоночные: Corvette, Ferrari 355, Lamborghini Diablo, Forsage, Shelly GT500, джип Landrover, такси BMW и танк T-80.

2. Модификации. Взгляд на Vice City с нового ракурса, сверху — Topdown view и от первого лица — 1st Person Look, "матричные" следы от пуль — Enter the Matrix, настоящие названия машин — Real Names, возможность стрелять на бегу — Run and Fire, "реалистичные" повреждения автомобилей — Realistic Damage, и напоследок — программа для изменения параметра

draw distance, называемая VC distance.

3. Программа Mod Installer, без которой вы не установите большую часть предлагаемых машин и модификаций.

№11. Heroes of Might and Magic IV

1. Кампании. Вначале гордо дефилирует, заставляя всех замереть в благоговейном восторге, Fellowships of the Ring. За ней бодро марширует карта от отечественных мастеров — Mousepad, которая способна изрядно поднять настроение заскучавшему игроку. А для самых отважных геймеров мы приготовили шедевральную Saga of Despierelles.

2. Сценарии. Специально для вас — девять карт, каждая из которых — почти шедевр картостроения.

№12. Homeworld

В преддверии долгожданного выхода Homeworld 2 мы решили предложить вам вернуться к истокам и слегка подновить дедушку всех трехмерных космических стратегий — как ни крути, а и Naegemonia ("Гегемония"), и O.R.B. — всего лишь клоны патриарха. Встречайте бурными овациями и устанавливайте следующие модификации: Autogun Mod, Babilon 5 Mod, Freespace TC Mod, Kadesh Mod и Turanic Raiders Mod.

№13. Jedi Knight 2: Jedi Outcast

1. Пять карт. В Bespin Underground надобно

дойти до конца карты и уничтожить темного джедая. Задача Cargostation — проникнуть на грузовую станцию Империи и взорвать агрегат, увеличивающий силу темных джедаев. Imperial Station потребует от вас недюжинного мужества — чтобы совершить побег из тюрьмы и покинуть имперскую базу. Карта Infinite поразит невероятной интерактивностью окружающей среды. Здесь можно разрушить абсолютно все! Что касается Lobby, то приготовьтесь пустить в ход всю свою смекалку и найти выход из лабиринта.

2. Четыре любопытнейших модификации. Minibot, которая в несколько раз уменьшает имперских штурмовиков. Hard Troops, значительно усложняющая игру. Red Lightning изменит цвет молнии, которую выпускает Кайл Катарн, с синего на красный. И, наконец, творение под названием Thermal vbig explosion, делающее взрыв, производимый термодетонатором, во много раз мощней и зрелищней.

3. Ну, и десерт в виде трех симпатичных скинов. Ej clan переоденет Кайла Катарна в одежду клана Ej. Metalist позволит вам обзавестись недурственной моделью металлста. Ну а относительно скина Blade без лишних слов ясно, что это модель главного героя фильма "Блейд".

№14. Mafia: The City of Lost Heaven ("Мафия")

Прошло полгода, и официальная русификация "Мафии" наконец-то увидела свет. Пройдя через тернии локализации, игра, конечно же, видоизменилась. И при этом, помимо прочего, в локализованной "Мафии" перестали работать абсолютно все существующие на данный момент коды и трейнеры! Более того, трейнеров, работающих с данной версией, может и не появиться. Так что — имейте в виду. И играйте честно!

Но зато все игровые архивы остались на прежних местах и под прежними именами, так что с установкой новых дополнений и обновлений, равно как и старых, проблем быть не должно.

1. Набор из семи новых автомобилей: BMW 7, Chevrolet Bel Air 1955, Highway Trike, Mercedes C200, Napier Railton Monoposto 1933, русский трактор и BA3-21099.

2. Модификация Halloween Mod, добавляющая новую музыку в меню игры и слегка изменяющая обывденный облик города на более праздничный.

3. Набор, состоящий из пяти разновидностей одного-единственного автомата — легендарного AK-74.

4. Ну и, как обычно, утилита Mafia DataXTractor v.1.1, позволяющая все это установить.

№15. Max Payne

Нет предела совершенству. На сей раз креативный порыв приверженцев знаменитого шедевра породил следующие дополнения.

1. Громадный уровень Backstreets. Детализация уровня поразит самое смелое воображение. Скриптовые сцены проработаны очень хорошо и оставляют оригинальную игру нервно покуривать в коридоре. Особенно впечатляет концовка, выдержанная в истинно голливудском стиле. Отличнейшая, хитовая работа, обязательная к установке.

2. Три модификации. Агрессивно-брутальная Maximator, превращающая Макса в терминатора и добавляющая новые стволы всех калибров. Корректирующая физику, изменяющая облик главного героя и добавляющая варианты оружия Mixed Mod. И, наконец, Crow V-6 по мотивам

вам кинофильма "Ворон", переиначивающая Макса в героя фильма и реализующая неограниченный bullet-time, системы кунг-фу, Double Gun (сдвоенное оружие) и многое прочее.

3. Скин. У вас есть перспектива поиграть Мелом Гибсоном, Hitman'ом и еще парочкой не менее колоритных личностей.

№16. Medal of Honor: Allied Assault

Давненько не баловали мы вас свежатинкой для Medal of Honor. Пора наверстать упущенное. Вас ждет:

1. Пара своеобразных модификаций. Первым номером — Clown Mod, превращающий Вторую Мировую в цирковую клоунаду. Вторым — City Nights, которая заменяет почти все скины оружия на современные стволы.

2. Четыре новых загрузочных экрана.

3. Дабы вы не заскучали от малореалистичных оригинальных звуков, мы вручаем вам два звуковых набора, которые заменят озвучку на более правдоподобную.

№17. Medieval: Total War

Настала пора снова обратиться к Medieval: Total War. Для вас — четыре очень интересных модификации.

1. Russian Expansion пользуется широкой известностью среди русских поклонников Medieval. Около 40 новых юнитов, большая часть которых доступна только русским, и новая фракция — новгородцы. Всем, кто устал от невнятных "русских" в оригинальной игре!

2. Camelot дает вам возможность сыграть за Утера Пендрагона, взять на службу Галахада и Ланселота и получать задания от Мерлина.

3. Forge of Destiny — модификация, изменяющая стартовые позиции фракций. Каждому выдается одна провинция — все стороны изначально находятся в равных условиях.

4. Fine-tune предлагает целый ряд изменений в игровом балансе, направленных на "выравнивание" и "затыкание дыр". Для тех, кто считает, что Medieval сбалансирован не идеально.

№18. Need for Speed: Hot Pursuit 2

Мы продолжаем пополнять вашу коллекцию лучших автомобилей и гоночных трасс для NFS: HP2. На этот раз вы сможете воспользоваться восемью новыми моделями автомобилей и насладиться измененным обликом одной из старых трасс, в новой версии получившей название Tropic Vancvillage.

Рядом с ними примостился маленький игровой патч, улучшающий внешний вид всех игровых машин.

Если вы используете руль от компании Thrustmaster, то не забудьте установить с диска патч, добавляющий в NFS: HP2 поддержку одного из самых популярных игровых рулей этого производителя.

№19. Neverwinter Nights

1. Sex & The Single Adventuress — "отвязное приключение", полное полит-некорректных сцен и сальных шуток. Для всех ценителей изысканно-пошлого англоязычного юмора. Причем автор — женщина.

Данный модуль, помимо очевидной увлекательности, крайне радует тем, что является еще одним признаком выхода компьютерных игр из "морально-этических" пеленок, в которых их пытались держать различные... эээ... общественные организации.

2. The Spires of Ravenloft — модуль по сеттингу Ravenloft с тщательно проработанной атмосферой. Посмотрите — мир Ravenloft должен выглядеть именно так!

3. Return of Mikaila Chapter 1 — The Edge of Nowhere. Интересная история о нашествии орков на небольшой городок. Подкупает вниманием к мелочам и разнообразием мелких побочных квестов, а также приятной атмосферой.

4. The LOK Dungeon Tileset — это не модуль, а прежде всего полигон для демонстрации новых разработок автора: винтовые лестницы, башни, факелы и прочее. Интерес представляет прежде всего для тех, кто сам занимается написанием модулей.

P.S. Вы уже приобрели свежесоздавшийся аддон для Neverwinter Nights, зовущийся Shadows of Undrentide? Рекомендуем. Во-первых, он интереснейший, а во-вторых, и это главное в данном случае, — в будущем мы планируем начать выкладывать модули, которые без него не запустятся.

№20. Postal 2

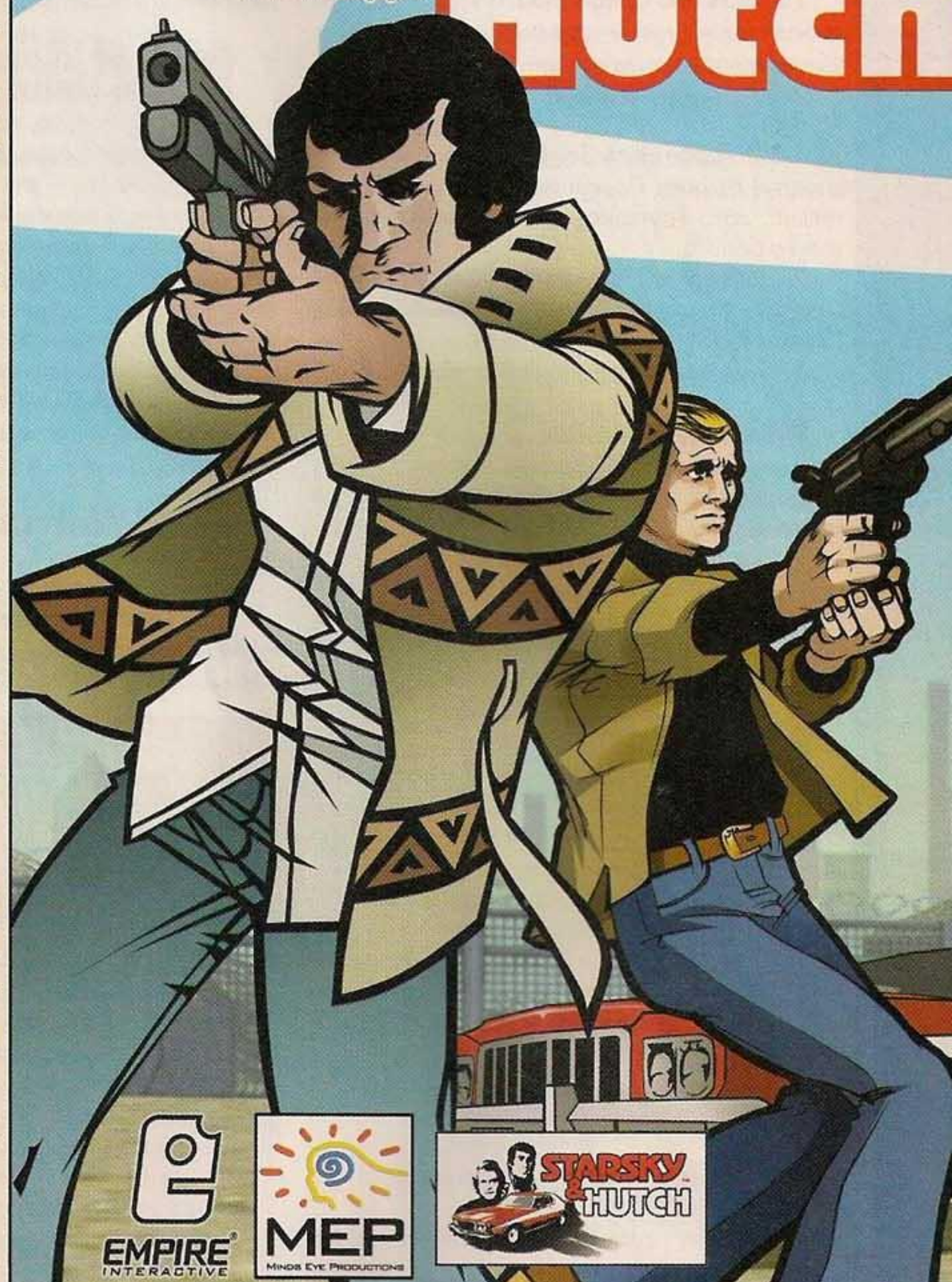
1. Злокозненно-беспардонные модификации общим числом 6 (шесть) штук, прибавляющие мяса, огонька и сорванных башен, уехавших по пологой фазе вдаль и надолго.

1.1. Blue Fire. Огонь станет синим. Измените свой взгляд на мир.

1.2. Damage mod. Усиление боевой мощи оружия. Среди прочего — headshot'ы из пистолета и из винтовки, причем с любого расстояния.

Starsky & Hutch

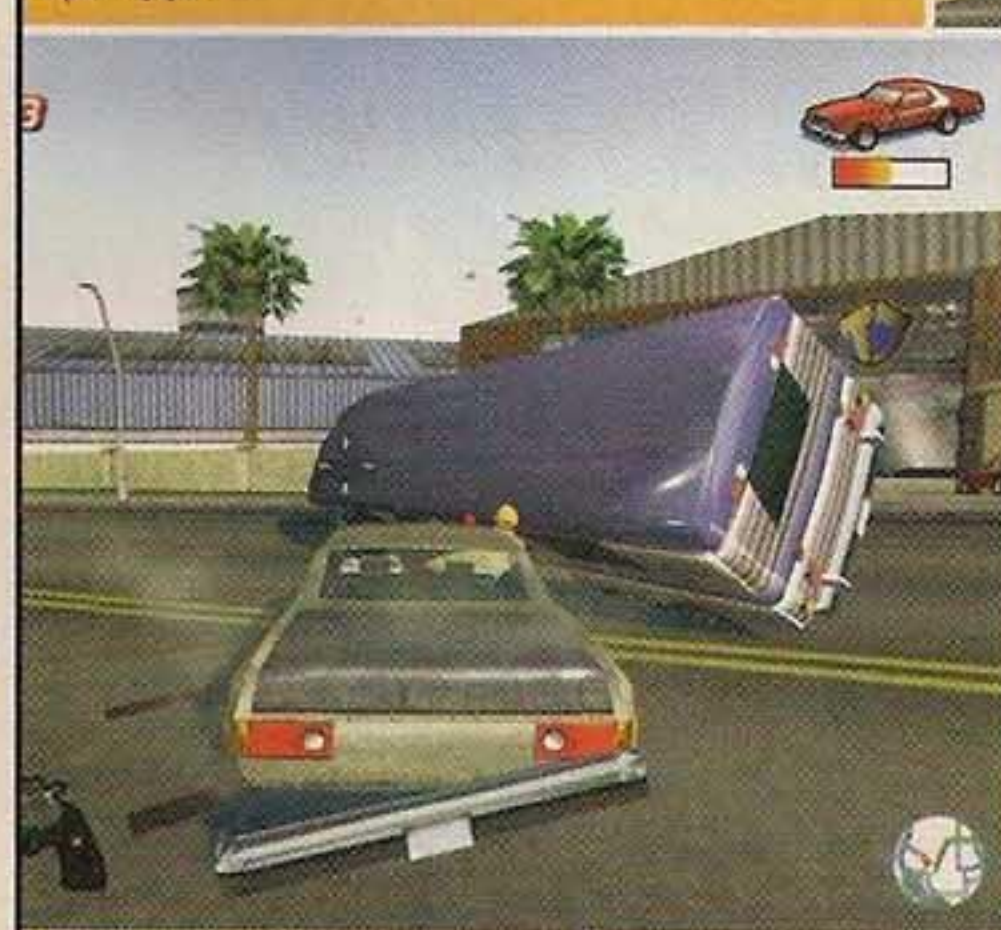
ПОЛИЦЕЙСКАЯ
ЛЕГЕНДА



pc cdrom

Готовы ли вы сорваться с места и погнаться за преступниками в огромном Ford'e "Torino"? А ввязаться в перестрелку на огромных скоростях прямо в центре мегаполиса? Тогда добро пожаловать в игру, воссоздающую атмосферу знаменитого телесериала 70-ых годов "Starsky & Hutch"! Игру, где преступники считают дурным тоном сдаваться, не разбив хотя бы пару десятков машин законопослушных граждан...

16159



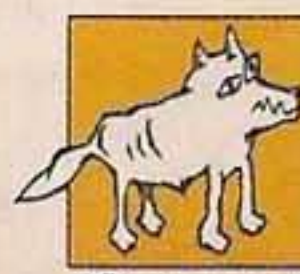
Уникальный геймплей: стреляйте, не выходя из машины, прямо из окна вашего Ford'a "Torino"!

19 эпизодов, основанных на сюжетной линии легендарного сериала 70-ых годов "Starsky & Hutch".

Сотни машин, в потоке которых вам предстоит лавировать в погоне за преступниками!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Empire Interactive", © 2003 "Minds Eye Productions"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



1.3. Pixies Teleporte. Возможность телепортироваться внутри игрового города. Нажатием одной клавиши вы можете сразу же перенестись в нужную локацию.

1.4. Silver Weapons. Все оружие окрашивается в серебряный цвет. Стильно.

1.5. Stats and Cheats mod. В ваш инвентарь добавляется новый предмет. Выглядит как обычная карта, однако при использовании на экране появляется полный расклад вашей статистики.

1.6. Weapon Skins. Заменяет внешний облик (шкурки) оружия. Полезность, конечно, сомнительна, зато крутизна запредельная — выше только болота.

2. Новое местечко, где можно поманьячить с новыми примочками: компьютерный магазин "Comps R US".

3. Комплект из четырех новых заставок.

№21. Red Alert 2

В этом номере мы решили порадовать вас подборкой модификаций, а также несколькими картами.

1. Четыре модификации. **Cannis Rules** добавляет в игру новые юниты, а также модифицирует графику и параметры прежних. **Capture Pack** позволяет производить любые юниты каждой из трех воюющих сторон. Модификация **Realistic Red Alert 2** добавляет в игру новые юниты и здания.

Особого внимания заслуживает **Moo man's rules**: 15 новых зданий, 45 новых юнитов, 8 новых типов игры, оригинальные звуковые эффекты и множество других изменений. Модификация очень качественная: каждый новый юнит — маленькое произведение искусства.

2. Из шести новых карт три посвящены войне в Ираке. Вам предстоит сражения в пустыне и битва за Багдад. Играть, разумеется, можно как за американцев, так и за иракцев. Кроме того, на компакт вас ждет карта, выполненная в виде копии земного шара.

№22. Return to Castle Wolfenstein

Фанатские сайты по **Return to Castle Wolfenstein** постепенно наполняются новыми сингловыми картами. Что интересно, карты, ежели они качественные, как правило, оказываются огромного размера, как по занимаемому дисковому пространству, так и по глобальности территорий, на которых разворачивается действие. На прохождение подобной карты может уйти несколько часов даже у самого опытного игрока. На сей раз мы предлагаем вам **Along At War**. Карта составлена из четырех уровней, связанных единой сюжетной линией.

Плюс к тому, вас ждет парочка скин-паков, заменяющих модельки союзников и фашистов, а также полезная программка **Wolflauncher**, с помощью которой играть по сети станет легче.

№23. Serious Sam (Крутой Сэм)

Учитывая творческую активность поклонников этой игры, старине Сэму вряд ли в ближайшее время светит уйти на покой. И вам — тоже. Что, несомненно, радует.

1. Четыре карты. Для тех, кому не дает покоя ностальгия по **Doom**, приготовлена карта **d2map01b1**, которая в точности повторяет первый уровень этой великой игры. **Klir Colonization** — любопытнейшее творение от отечественного производителя, отличающееся качественным сюжетом, неплохим дизайном и отличным игровым процессом. **Lava warrens** —

круто заваренная "мясная" карта. Для **Memories of Doom** характерно отсутствие сюжета, качественный дизайн и устрашающая обстановка — в общем, мечта рашера.

2. Дерево моделей **Stopata**, с помощью которого создавать модели для **Serious Sam** станет намного легче, чем раньше.

№24. Soldier of Fortune II: Double Helix

На сцену театра военных действий вновь выходит бравый вояка Джон Маллинс. Ожидаемое свершилось — для **Soldier of Fortune 2** наконец-то стали появляться сингплеерные карты. Не медля, мы предоставляем вам первые из них. Это карты **LEON SoF 2-2** и **NPC-test**. Обе ничего сверхвыдающегося собой не представляют, но — вполне играбельны.

Помимо того, вас ждут две оружейные модификации **Pack 20** и **Xmod31**, а также три звуковых набора, которые добавят достоверности и колорита.

№25. Warcraft III: Reign of Chaos

1. Мы вновь спешим порадовать вас свежими картами. Они поделены на две категории: **MELEE**, в количестве 11 штук, и **RPG**, в количестве 3 штуки.

2. Шесть дополнительных кампаний. Можно гарантировать, что их прохождение займет у вас не один день.

3. Программка **War3 Chart** является анализатором реплеев. Выбираете нужный вам реплей, и на экран выводится информация о количестве действий каждого игрока, количестве действий в минуту, продолжительности матча и т.д. Для серьезных игроков — полезная штука.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1. MechWarrior 4

Шесть карт для использования в многопользовательских битвах и **Instant Action**. Опробуйте!

Бонус №2. GTA: Vice City

Монструозный трейнер, удовлетворяющий запросы самого взыскательного читера. Этот трейнер может все!

Бонус №3. Star Trek: Elite Force II

Вот и для свежеспеченного экшена **Star Trek: Elite Force II** созрели плоды народного творчества. Плодов пока немного, но мы-то с вами знаем, что это дело времени: сегодня один скин-пак, а завтра, глядишь, и целая модификация появится. Пока же все, что мы можем предложить вашему драгоценному вниманию, это скин-пак, который добавляет в игру несколько

ТЕМА КОМПАКТА №3 Civilization III: Medieval Europe

Средневековье... Пора отважных рыцарей и прекрасных дам, неоднократно воспетая в литературе, в кино, да и в компьютерных играх тоже. Либо: грязь, нищета, болезни — так видят

средневековье те, для кого оно лишено романтического ореола. Либо: эпоха великих войн, великих потрясений — таково средневековье для тех, кто интересуется историей. Или же, наконец: изобретение греческого огня, рыцарей и монархии — это средневековье фанатов "Цивилизации". Точнее, фанатов **Civilization III: Play the World**.

Жизнь Европы от момента крушения Римской Империи до Нового времени. От лучников и копейщиков — к аркебузирам и бомбардам. Карта, достаточно точно соответствующая реальной географии Европы и Средиземноморья. 24 фракции, реально существовавшие на этой территории (среди них, кстати, Киевская Русь). Новые технологии, созданные с учетом специфики периода. Множество новых юнитов, как общих для всех фракций, так и уникальных.

Суть осталась прежней, навыки, выработанные долгим опытом игры в различные "Цивилизации", естественно, работают и здесь. Технологическое древо переработано, но большая часть ключевых технологий осталась — разве что названия изменились. Многие чудеса света из оригинальной "Цивилизации" перекочевали в этот сценарий с новыми именами. Самое забавное — синагога и капелла вместо электростанций. Вот уж кто бы мог подумать, что они именно так действуют...

Для тех, кому хочется разнообразия, **Medieval Europe** — настоящий подарок. Огромное количество новых юнитов позволяет разнообразить стратегию и находить новые пути к победе. Четко выдержанный исторический антураж создает неповторимую атмосферу — это не "от лучников до танков", это — Средневековая Европа. Фанаты "Цивилизации", не упустите свой шанс. Этот сценарий, безусловно, заслуживает вашего внимания!



новых персонажей из вселенной Star Trek. Пустынок, но приятно!

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Лето на исходе, но не иссякает поток ваших работ в специально выделенном почтовом ящике **GAMEZONE@IGROMANIA.RU**. Вновь пришлось выбирать из всего этого обилия материалов хорошие, из хороших — лучшие, из лучших — самые достойные: те, что пойдут на компакт. Адова работа. Особенно летом. Но все равно — приятная.

Если вы впервые держите в руках наш журнал и дрожите от нетерпения в предвкушении приятного чтения, или ваш взгляд впервые наткнулся на эту рубрику, напомним условия приема читательских работ для публикации их на одном из наших компакт-дисков.

1. Все работы присылаются на наш почтовый ящик **GAMEZONE@IGROMANIA.RU** в упакованном (лучше архиватором WinRAR — выкладывается на каждом компакт-диске) виде.

2. В состав архива должны входить: сама работа (карты, скины, модели, уровни, обои, скины для WinAMP'a и все, что вы самостоятельно сваяли для или по мотивам своей любимой игры), пара-тройка скриншотов, наглядно демонстрирующих то, что вы нам прислали, и текстовый файл с подробным описанием вашей работы, процедуры установки и прочими сведениями, необходимыми для правильной работы вашего творения.

3. Содержание текстового файла неплохо продублировать и в теле письма.

Напомним, что к рассмотрению и опубликованию принимаются ТОЛЬКО оформленные надлежащим образом САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ работы, а не вытасканные из Всемирной Паутины.

Напомним также, что опубликованные работы мы оцениваем. С критериями оценок вы сможете ознакомиться, заглянув на компакт.

P.S. Не присылайте, пожалуйста, свои работы мегабайт эдак на 5-7, если вы не уверены в том, что сие есть действительно нечто потрясающее и глобальное, то, что может понравиться самому широкому кругу игроков. И не потому, что нам лень их качать, просто место на компакт-диске, отведенное под ваши бессмертные произведения, строго ограничено, и занять одной работой половину раздела можно только в том случае, если произведение представляет собой поистине нечто убийственное. Если же созданное вами творение действительно достойно занять 7 и даже 10 мегабайт, то — шлите не задумываясь.

Игровые дополнения

Counter-Strike

1. Автомат АК-74 для модели Arctic, созданный Никитой Кузьмичевым aka N1kk.

GTA 3 и GTA: Vice City

1. Модификации "Рубли" и Extremal Tuning Mod для Vice City от Алексея Косожикина и Игоря Вознесенского aka X-treme.

2. 9 скинов для GTA 3, разработанные Леонтием Беляковым aka WolfLeo.

Operation Flashpoint

1. Миссия "Мститель", повествующая о похождениях одинокого русского мстителя в тылу нацистских войск в День Победы. Придумал это В. Федорченко aka Vall.

Roller Coaster Tycoon

1. Целых четыре аттракциона: три американские горки и лабиринт, сконструированные Даней.

Starcraft

1. Две карты — "Норд-Ост" и Dune 2 — для

все еще популярного старичка. Автор — MINI@N.

The Elder Scrolls III: Morrowind

1. Очень полезные плагины: "Тренировочный комплекс" и "Рендральф", позволяющие вам обзавестись всем тем, о чем вы до сих пор только мечтали. Главные плагины — Dark Cryo и Дмитрий Караваев aka Scote.

Warcraft III: Reign of Chaos

1. Карты Grand Canyon, One Way и Treasure Island от Nikita, а также превосходная карта "Страшное побоище" от Demon'a.

Flash

Целых пять мультов различной степени юмористичности, придуманные, нарисованные и озвученные EVIL'om aka ДЕЛО, Иваном Морозовым aka <<IV@N>> и Дмитрием Александровым aka VENOM.

Самостоятельные игры

Виртуальный тир Bloody, способный надолго отвлечь вас от прочих, гораздо более навороченных игр, прислал нам дружный дуэт по имени LEVVLA software.

Обои для рабочего стола

Целых девять обоев на самые различные темы и самого разнообразного содержания. Каждый наверняка найдет здесь то, что он так долго искал. Обои — результат творческих усилий Nio, Игоря Вознесенского aka X-treme и Николая Тузикова.

До встречи в следующем месяце на страницах нового номера нашего журнала. Удачи!

ВЕСЕЛОСТИ Arcanoid

Забавная shareware-аркада с удобным управлением, красивой графикой и увлекательным игровым процессом. Под ваше начало поступает космический корабль, на вооружении у которого есть лазерная пушка и энное количество бомб. С помощью этого суперсовременного оружия вам и предстоит уничтожить вражеские корабли, которые с завидным упорством стремятся, в свою очередь, уничтожить вас.

3D Hard Core

Предстоит управлять танчиком. Танчик махонький, но вооружен весьма нехило: огнемет, с помощью которого можно поджаривать врагов, и мортира, предназначенная для подрыва скопления противников. Геймплей прост: катаемся себе по коридорам и выносим врагов, которые прут из всех щелей как тараканы. Весело, динамично, увлекательно. Недурная графика. Хорошая музыка. В сумме — отличная аркада!

3D Mars Mission

И снова космос, и снова мы управляем космическим истребителем, и снова нам предстоит отбиваться от несметной тучи врагов. Игровой процесс прост, как дважды два: летим вперед и пытаемся выжить в аду, который нам устроили враги.

West Bang

Виртуальный тир. Вы в роли шерифа, который обороняет банк от озверевших бандитов, которые прут, как на буфет, и остановить их может только пуля, выпущенная из револьвера калибра эдак 45-го. Но нельзя забывать о том, что в банк еще заходят и мирные граждане, старушки там всякие, детишки, коих убивать никак нельзя. Интрига, однако!

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Отличная подборка из самых интересных игровых обоев, рассчитанная буквально на любую, самый взыскательный вкус. На этот раз чести попасть на ваш рабочий стол удостоились: Splinter Cell, Star Trek: Elite Force II, Tomb

Raider: The Angel of Darkness, Rayman 3 и еще несколько весьма достойных игрушек. Плюс к этому, вы с невероятной радостью сможете отыскать, а затем и установить скринсейверы по мотивам таких игр, как Jedi Knight II: Jedi Outcast, Tomb Raider: The Angel of Darkness и Splinter Cell.

Скинов для WinAmp на этот раз совсем немного — всего один скин, посвященный свежешедшей Tomb Raider: The Angel of Darkness.

Ну и, разумеется, как всегда, мы радуем вас подборкой из десяти лучших обоев неигровой тематики.

DEATHZONE

Раздел "Игровая зона"/"DeathZone" пришел на смену давнему игроманскому разделу "Deathmatch" и, в сущности, является его логичным продолжением и развитием.

Подробные описания всего, что помещено в "DeathZone", вы можете получить на страницах "Deathmatch" в журнале и, конечно же, на компакт-диске в самом расширенном варианте.

Counter-Strike

1. PodBot v2.6. Новая версия самых популярных ботов для Counter-Strike (русский вариант).

2. Сборник из четырех новых карт.

3. Набор новых моделей контр-террористов, террористов и заложников.

4. Звуковой пак Physco Soundpack, меняющий звуки в игре.

Operation Flashpoint

Четыре лучших мультиплеерных миссии.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Пять новых карт для мультиплеера.

2. Модификация ForceMod II — The Mercs Strike Back.

Quake III Arena

1. Модификация Akimbo.

Unreal Tournament 2003

1. Новая карта из коллекции Клиффи Би — DM-Peak2003.

2. Модификация Mario Mutator.

3. Две карты для модификации Mario Mutator.

Более подробные описания всего вышеозначенного читайте в разделе "Deathmatch" и на компакт-диске.

ДЕМОБЛОК

"Демо-версии" и "Патчи" — Степан Чечулин
"Трейнеры" — Армен Есаулов

Демо-версии

По сложившейся традиции, список демо-версий, которые лежат на компакт-диске, вы тут не найдете. Причина состоит в том, что данный блок составляет в самую последнюю очередь (уже после сдачи номера в печать) и в зависимости от того, сколько свободного места остается на компакт-дисках.

Хотелось бы также заострить ваше внимание на том, что демо-версии зачастую можно отыскать не только в соответствующей рубрике, но и в разделе "Темы компакта". Делается это для того, чтобы оба диска были заполнены под завязку. Используем, так сказать, все свободное место по максимуму. В общем, хватит уже читать — запускайте компакт, и бегом смотреть, какие же демо-версии ожидают вас на этот раз!

Патчи

С превеликим удовольствием предлагаем вашему вниманию очередную подборку самых свежих и полезных патчей. В этот раз советуем обратить особое внимание на очередной патч от Blizzard для Warcraft III за номером 1.10. Мощнейшая заплатка, которая вносит в игру много нового. Все подробности о данном патче, также как и он сам, ждут вас на компактe.

* **Age of Mythology**

Версия: 1.6 Рейтинг 3/5

* **Chaser**

Версия: 1.46 Рейтинг 3/5

* **Championship Manager 4**

Версия: 4.07 Рейтинг 3/5

* **Impossible Creatures**

Версия: 1.1 Рейтинг 5/5

* **Postal 2**

Версия: 1337 Рейтинг 4/5

* **Tomb Raider: The Angel of Darkness**

Версия: 42 Рейтинг 3/5

* **Unreal II: The Awakening**

Версия: 1403 Рейтинг 3/5

* **Will Rock**

Версия: 1.1 Рейтинг 4/5

* **Warcraft III**

Версия: 1.10 Рейтинг 5/5

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компактe.

Трейнеры

Место встречи изменить нельзя. Прошу любить и жаловать: новенькие трейнеры.

Air Raid: This Is No Drill * AirStrike 3D: Operation W.A.T. * Alex Ferguson's Player Manager 2003 * Astro Assembler * BattleStar 2000 * Big Biz Tycoon 2 * Bool * Breakout Velocity * Chariots of War * Chaser * Command & Conquer: Generals * Congo Cube * Crimsonland * Downfall * Dragon Jumper * Eatman * F1 Challenge '99-'02 * Firefly * Five Card Frenzy * Ghost Master * Glory Zone * Gothic II * Hover Ace * IGI 2: Covert Strike * Impossible Creatures * Magic Balls * MechWarrior 4: Mercenaries * Neighbours From Hell * Panzer Campaigns — Rzhev '42 * RA Brave Dwarves 2 — Fabulous Adventures * RA Go Bingo * Ricochet * Rocko's Quest * SpyHunter * Starsky and Hutch * Star Trek: Elite Force II * Teddy Adventures 3D * The Sims: Superstar * Tomb Raider: The Angel of Darkness * Tough Trucks * Warcraft III: The Frozen Throne

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.

ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Матвей Кумби, Федор Усаков, Николай Пегасов

**Rulezz&Suxx
Галерея**

Ну те-с, как говорится, — пришла пора "окультуриться" и навестить нашу галерею всякоразных живописных полотен. В этом месяце разработчики, видимо, окончательно растопленные летним солнышком, что-то не спешат выпускать игры и предоставлять скриншоты на наш вернисаж. Но кворум, как говорится, есть. В первую очередь обратите вни-

мание на фоторепортажи с полей сражений: древние египтяне не на жизнь, а на смерть бьются с не менее древними римлянами в игре "История Империй" (Chariots of War), русские первопроходцы отстреливают коварных краснокожих в "Завоевании Америки: в поисках Эльдорадо", а эльфы рубятся с нежитью и орками в аддоне для культового Warcraft III под названием The Frozen Throne. Не проходите также мимо кадров криминальной космохроники, на которых запечатлены бандитские разборки на Земле и Марсе (Chaser) и "просто в космосе" (Star Trek: Elite Force 2). Ну, и на закуску поглядите нашу массивную подшивку фотографий с раллийных чемпионатов из Colin McRae Rally 3. Короче — заходите и не прогадаете!

Даты выхода**отечественных локализаций**

Как обычно, на нашем компактe — свежайшие данные о датах выхода отечественных локализаций и отечественных же проектов. Как обычно, в формате Microsoft Excel.

Киберспорт**Демки**

В первой половине июля во Франции прошел грандиозный турнир под названием ESWC 2003. Лучшие киберспортсмены мира сошлись в битве за обладание главным призом в таких дисциплинах, как Warcraft III, UT 2003, Quake 3 и, конечно же, Counter-Strike. Спешим представить вашему вниманию лучшие и самые интересные демки с этого турнира. Внимательно смотрите, наслаждайтесь великолепной игрой профессионалов, ну и, конечно, учитесь. Ведь данные демки и реплеи запросто можно позиционировать как отменное учебное пособие для тех, кто хочет стать настоящим "отцом" в сетевых играх.

Анонсы чемпионатов

Мы продолжаем публиковать на компакт-диске пресс-релизы и анонсы ближайших киберспортивных чемпионатов, которые планируется проводить в России. Внимательно следите за сообщениями нашего киберспорт-информбюро, если не хотите пропустить какое-нибудь действительно стоящее мероприятие в вашем или соседнем городе!

Клубы России

На компактe вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна. Смотрите в разделе "ИнфоБлок".

Интернет**Статья "На три буквы!"**

ZOC — лучшая терминальная программа и Telnet-клиент в одном флаконе. Множество возможностей, распознавание русского текста и в то же время очень удобный и интуитивно понятный интерфейс делают эту программу незаменимой при подключении к BBS.

Игрострой/Вскрытие**Статья "Вскрытие по-генеральски"**

1. FinalBIG — мощный редактор big-архивов.
2. DXT Tools — пакет утилит для работы с графическими файлами формата .dds.
3. RAD Video Tools — набор утилит для просмотра видеофайлов формата .bik (и некоторых других форматов).
4. Статья о создании новой игры на движке

Command & Conquer: Renegade, опубликованная в шестом номере "Игромании" за 2003 год.

**Игрострой/Мастерская
Статья "Тактика выжженной земли"**

Первая часть статьи "Тактика выжженной земли", опубликованная в шестом номере "Игромании" за 2003 год.

Статья "Новое авто для угонщика"

Первая часть статьи "Новое авто для угонщика: Создание машин для GTA 3", опубликованная в шестом номере "Игромании" за 2003 год.

Статья "Пространственное моделирование"

Первая часть статьи "Пространственное моделирование: Нестандартный подход к работе в 3D Studio MAX", опубликованная в шестом номере "Игромании" за 2003 год.

Статья "Игровые редакторы"

Редактор для игры Fallout 2.

Игрострой/Самопал**Статья "Ящик Пандоры"**

1. Игра, написанная автором статьи Константином Артемьевым. Созданию данной игры посвящена статья "Ящик Пандоры".

2. Все статьи цикла "Кладовая программиста", которые были опубликованы в прошлых номерах "Игромании".

Мозговой штурм**Скринтурс №08. Август**

Как всегда, на нашем компакт-диске вы найдете полноформатные варианты скриншотов, представленных в нынешнем "Скринтурсе". Двое победителей конкурса, что смогут быстро и безошибочно определить, из какой игры происходит какая картинка, в качестве призов получат отличные клавиатуры BTC, любезно предоставленные компанией C-Trade (www.c-trade.ru). Подробности смотрите на страницах "Мозгового штурма"!

Почта "Мании"

С давних пор ученые всего мира пытаются раскрыть неразрешимую логическую загадку — что гомо сапиенс научился делать раньше? Читать или писать? Если читать — то где он брал литературу при условии, что человечество еще не умело писать? Если писать, то как он мог потом прочитать и проверить на орфографические ошибки написанное? Согласитесь, парадокс и нонсенс. И если бы не скромные исследования одного малоизвестного игрового журнала, проведенные скромным научным работником Геймером, то, скорее всего, планета Земля так и осталась бы в полном неведении. Внемлите истине!!! Оказывается, что раньше, чем читать и писать, — кроманьонцы каменного века научились присылать в редакцию журнала замечательные фантастические рассказы! Спросите, где доказательства? Их есть у нас на компактe...

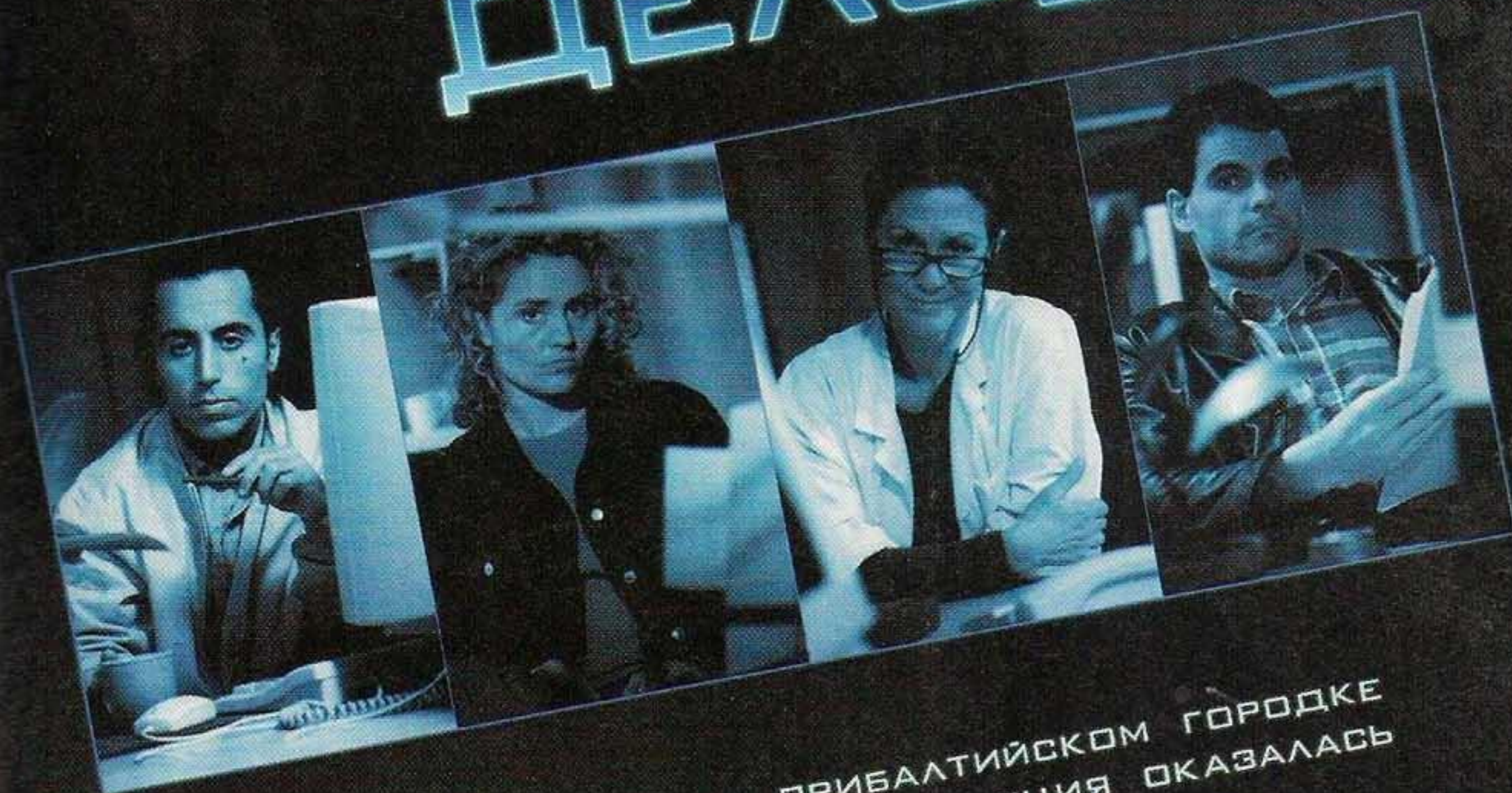
**Вне компьютера
Блок от "Ролемансера"**

"Ролемансер" (www.rolemanсер.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компактe.

ФАЙЛЫ

1. Спецподборка по D&D Planescape: материал относится к статье, размещенной в журнале. Новые миры, расы, интересные локации и прочее.

ДЕЛО_13



ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД В НЕБОЛЬШОМ ПРИБАЛТИЙСКОМ ГОРОДКЕ ПРОШЛА ЧЕРЕДА ЖЕСТОКИХ УБИЙСТВ: ПОЛИЦИЯ ОКАЗАЛАСЬ БЕСПОМОЩНА ПЕРЕД ТАИНСТВЕННЫМ ПРЕСТУПНИКОМ. ЗАКОНЧИЛСЯ КОШМАР ТАК ЖЕ ВНЕЗАПНО, КАК И НАЧАЛСЯ, И НИКТО ТАК И НЕ УЗНАЛ, КТО ОКАЗАЛСЯ УБИЙЦЕЙ. ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ОН ВЕРНУЛСЯ. ВАМ, НОВОМУ ШЕФУ ПОЛИЦИИ, ПРЕДСТОИТ РАСКРЫТЬ ЭТУ КРОВАВУЮ ТАЙНУ И ПРЕДОТВРАТИТЬ НОВЫЕ УБИЙСТВА.



- ОДИН ИЗ ЭТИХ ГОРОЖАН – СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА
- ДВА ВЗМАХА НОЖОМ ОБОРВУТ ЧЬЮ-ТО ЖИЗНЬ
- ТРОЕ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ СОЗНАЮТСЯ В УБИЙСТВАХ
- ЧЕТЫРЕ СЛЕДОВАТЕЛЯ ПОЙДУТ ПО СЛЕДУ ЖЕСТОКОГО ПРЕСТУПНИКА
- ДЕЛО ЗАВЕРШИТСЯ ОДНОЙ ИЗ ТРЕХ НЕОЖИДАННЫХ РАЗВЯЗОК

РОЛИ ДУБЛИРОВАЛИ АКТЕРЫ ТЕАТРА И КИНО: А. БЫКОВ, В. ВИХРОВ, С. ГАБРИЕЛЯН, А. ГРЕБЕНЩИКОВ, М. ЕВСТАФЬЕВА, В. КОПП, А. ЛЕНЬКОВ, Е. МОЛОДОВА, Е. МОРОЗОВА, Д. НАЗАРОВ, С. ЧОНИШВИЛИ, А. ЯРОСЛАВЦЕВ.

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества



PAN VISION



Система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	Pentium II 333
Память:	64 Mb
Видеокарта:	совместимая с DirectX
3D-ускоритель:	не требуется
Жесткий диск:	750 Mb свободного места
Драйвера:	DirectX 8.1
Жанр:	интерактивный детектив

2. Star Wars RPG: дополнения для Книги Игрока.
3. d20 Modern: свежее официальное приключение.
4. LotR TCG: обновленные правила и FAQ, а также спойлер нового сета Ents of Fangorn.

СТАТЬИ

1. Статьи о новой ролевой игре Demon the Fallen за авторством Fearor.
 2. Информация о клубе "Лабиринт".
- MAGIC: THE GATHERING**
Набор деклистов, полный текст правил и база карт Oracle. Программа Magic: Suitcase с дополнением Scourge.

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "Инфоблоке".

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Матвей Кумби

ГВОЗДЬ НОМЕРА SpamPal 1.292

Эта программа станет незаменимым помощником и первым другом всем любителям электронной переписки. Если вы блюдете чистоту собственного почтового ящика и получаете в день по несколько десятков спамовых писем, SpamPal — это то, что доктор прописал. Программа сидит в системном трее, тихо перехватывает всю нежелательную почту и отправляет ее в специальную "поганую" папку, откуда ее можно удалить либо вручную, либо автоматически. Программа работает с множеством почтовых клиентов: Calypso, Eudora, Forte Agent, Foxmail, Incredimail, Mozilla, Netscape Communicator, Opera, Outlook, Outlook Express, Pegasus Mail, Pocomail и The Bat!.

Быстро, бесплатно и жутко эффективно — однозначный "гвоздь номера"!

Тип программы: freeware
Рейтинг: 10/10

СВЕЖАТИНА!

* CapturePad

При помощи этой программы вы можете "захватить" изображение на экране и записать его в видеоформате AVI или Macromedia Flash — SWF. Кроме того, можно захватывать сигнал от подключенного к компьютеру видеисточника, например — веб-камеры.

Тип программы: freeware
Рейтинг: 9/10

* CleanCenter 1.32

Оригинальная программа, с помощью которой вы сможете хорошенько "причесать" жесткие диски и удалить все ненужные временные или "виртуальные" файлы. Всего CleanCenter находит и стирает около сорока восьми типов "плохих" файлов.

Тип программы: shareware
Рейтинг: 7/10

* Download Master

Очередной конкурент привычным "качалкам" вроде ReGet или GetRight. Основные черты, которые выделяют Download Master среди других программ, — бесплатность, высочайшая скорость и очень простенький, но тем не менее удобный интерфейс. Download Master свободно интегрируется в большинство стандартных браузеров, таких как Internet Explorer,

Netscape Communicator, Opera и Mozilla.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 8/10

* DVD-to-AVI v. 1.8

Простенькая, но крайне полезная утилита, которая без особого ущерба для качества позволяет переписать видео в формате DVD в привычный всем формат AVI. От сонмища подобных программ DVD-to-AVI выгодно отличается скоростью "перегона", гибкими настройками качества финального видео, а также простым и интуитивно понятным интерфейсом.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 8/10

* GetRight 5.02

Последняя версия одной из самых популярных в мире файловых "качалок". По сравнению с предыдущими выпусками в GetRight 5.02 появилась масса улучшений, и главное — злосчастный Gator, который входил в поставку всех прошлых версий GetRight и здорово тормозил загрузку, теперь можно начисто удалить из системы вполне "легальным" методом.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 9/10

* Mars WinCleaner

Турбо-метла для вычистки всякого мусора из Windows XP. Автоматически удаляет History и временные файлы, очищает корзину и системный кэш, уничтожает Cookies и временные интернет-файлы Internet Explorer, Netscape Navigator, прекрасно работает с очисткой всех приложений Microsoft Office от лишнего файлового хлама.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 9/10

* Mozilla 1.4

Самая свежая версия "альтернативного" браузера под названием Mozilla. В новой версии значительно улучшена скорость работы и совместимость с html-страницами, заточенными под IE, исправлена тысяча и одна ошибка и введена поддержка NTLM-аутентификации, которая позволяет "Мозилле" пользоваться серверами Microsoft.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 8/10

* MR Tech Systray 2.4.3

Утилита тихо сидит в системном трее, а по правому клику заполняет экран разномастной информацией о текущем состоянии системы, степени загруженности реестра, процессора, оперативной памяти и тому подобного. Программа позволяет осуществлять диагностику практически каждого "болтика" системы и незаменима для любителей "держать все под контролем".

Тип программы: freeware

Рейтинг: 8/10

* Recover4All Professional 2.20

Удивительная "воскрешалка" — утилита, которая не имеет себе равных, когда речь идет о восстановлении безвозвратно стертых файлов. Программа тщательно сканирует систему, сверяет цепочки FAT и находит даже то, что вы уже считали безвозвратно потерянным.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 8/10

* Skopin Notes 1.3

Незамысловатая, но крайне удобная утилита для всех, кто обожает обклеивать экран виртуальными стикерами-напоминалками. В отличие от других программ такого типа, обладает великим множеством разнообразных функций.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 9/10

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

* Антивирус Касперского

Вот уже несколько месяцев на каждом диске "Игромании" публикуется полноценно работающий "Антивирус Касперского", то есть общеизвестный AVP. Для наших читателей лаборатория Касперского приготовила специальную его версию IGROMANIA EDITION, срок работы которой — один месяц. Именно столько времени будет действовать специальный ключ, который вы постоянно сможете брать теперь вместе с новой версией AVP на нашем диске и, соответственно, из месяца в месяц продлевать работу установленной антивирусной защиты.

На наш взгляд, AVP — лучший из антивирусов, существующих на сегодняшний день. Надеемся, после нескольких месяцев его использования вы полностью с нами согласитесь. Нам искренне приятно предоставлять вам самое ценное, причем совершенно бесплатно.

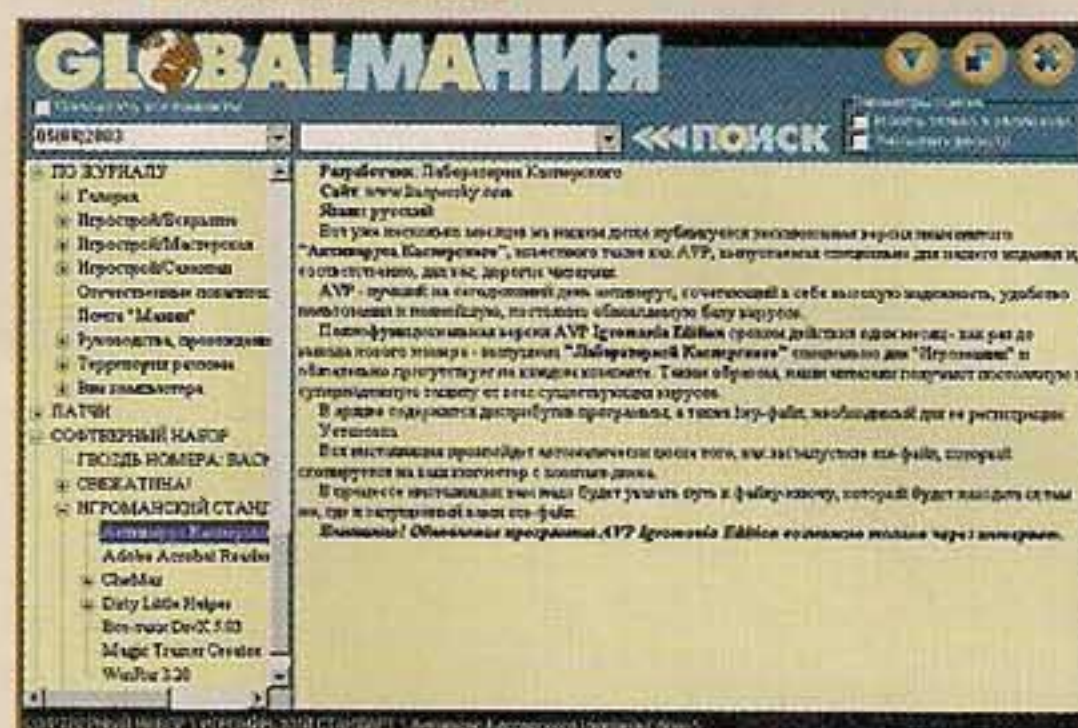
* CheMax 2.8 и CheMax RUS 1.5

Самая новая версия замечательной базы кодов, секретов, инструкций и прочих радостей настоящего читера, включающая в себя огромное количество игр, вышедших за последнее десятилетие. В версию 2.8 включено более 4430 пунктов плюс обновления уже существующих позиций. Здесь же публикуется русская версия этой великолепной программы под номером 1.3, в которой переведено 2960 позиций и исправлено несколько ошибок.

* Dirty Little Helper

В обязательном порядке мы выкладываем на диск последний, поистине огромный модуль от 30 мая 2003 года, в который включено 274 пунктов, и, конечно же, саму программу версии 1.44.

* GlobalMania



Чудо свершилось — наконец-то создана глобальная база данных по игроманским компакт-дискам. Автор — наш читатель Agressor. Она обладает приятным, легким в освоении интерфейсом и тотальной информативностью. Теперь вопросы плана "и на каком же это диске, дай Бог памяти, лежит программа такая-то?" будут решаться за считанные секунды. Ура!

* ICQ 2003 Pro и ICQ Life Rus

Мы продолжаем периодически публиковать на компакт-диске самый популярный интернет-пейджер ICQ от израильской компании Mirabilis. В этот раз вас ждут версии ICQ 2003 Pro и облегченная русская версия ICQ Life.

* Magic Suitcase 8.033 Beta

Как обычно, мы выкладываем свежую версию программы Magic Suitcase, которая служит справочником по картам для всех, кто увлекается Magic: The Gathering. Версия 8.033 еще проходит стадию бета-тестирования, но уже поддерживается всеми дополнительными модулями, и мы ставим именно ее. Кроме того, в комплекте с программой мы выкладываем новый сеттинг Scourge.

Напомним, что Magic Suitcase выкладывается нами только по факту появления для него обновлений.

* Magic Trainer Creator

Утилита, предназначенная для ломания игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики "КОДекс".

* WinAmp

Самый известный и популярный аудиоплеер отныне регулярно будет публиковаться на нашем компакт. Для консерваторов — WinAmp Classic, для либералов — WinAmp 3.0. Все версии полные.

* DivX 5.0.5 и WinRAR версии 3.20

Как обычно, на компакт выкладывается видеокodeк DivX 5.0.3, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик (а также большинство существующих видеороликов и фильмов), и, конечно же, наш любимый архиватор WinRAR версии 3.20, при помощи которого сделаны все архивы на нашем диске.



ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор

Creative Audio Drivers

Компания IBM без особой помпезности, шума и пыли взяла и выложила на свой файловый архив пачечку свежих драйверов под звуковые карты Creative SoundBlaster Live! и Creative SoundBlaster Audigy (внимание: не путать с Audigy 2!). Номер версии — 5.12.4.285, а предназначена она под операционные системы Windows 2000/XP. Судя по всему, отнести данные "дрова" к категории "официальных" до того, как они появятся на родном сайте www.creative.com, нельзя. Тем не менее, нам удалось выяснить, что версия вполне WHQL-сертифицированная, то есть использовать ее можно без страха и риска для здоровья системы.

Creative Nomad Jukebox 2/3/Zen

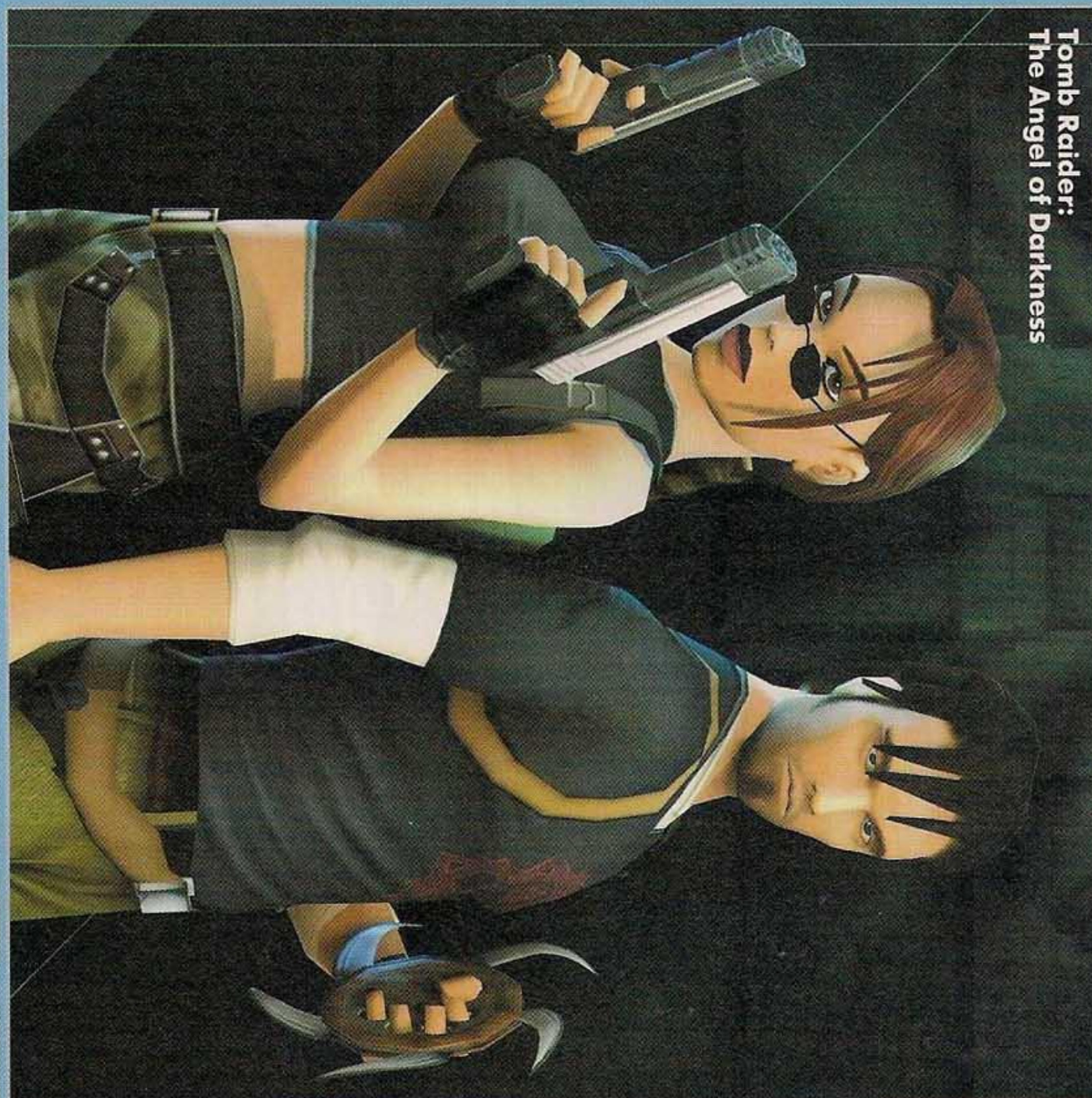
В дополнение к статье этого номера "Коробка с Juk'ами", посвященной плееру JukeBox Zen, мы выкладываем на наш компакт свежие драйвера для всей линейки плееров с жестким носителем от Creative. Версия "дров" — 1.21.01a. Исправлен ряд критических ошибок, и значительно возросло быстродействие. Работает под всеми операционными системами семейства Windows — 98/Me/2000/XP.

Via Hyperion

Что бы ни говорили о продукции компании VIA — упрекнуть ее в халатности и манкировании интересами пользователей никак нельзя. Вместо того, чтобы парить несчастных администраторов и энтузиастов километровым списком из разного рода "апдейтов к бете патча предфинальной не WHQL-версии", мудрые программисты взяли и упили все необходимые для полноценной работы чипсета "дрова" в один пакет. За что им спасибо. Если ваша материнка основана на наборе системной логики от VIA, данный драйвер вам просто необходим. Текущая версия — 4.48. Работает под всеми версиями Windows, включая даже доисторическую Windows'95. В то же время данная версия Hyperion рекомендуется к установке только в том случае, если вы используете Windows Me/2000/XP, так как, по сообщениям многих пользователей, предыдущие версии (например, 4.35) обеспечивают лучшую производительность и надежность со "старыми" операционными системами Win95/98/98SE.

INF Update Utility

Всем счастливым владельцам материнских плат на последнем чипсете Intel i865P посвящается. Необходимый наборчик inf-файлов версии 5.0 для корректной и надежной работы системы. Для справки: с помощью



Tomb Raider:
The Angel of Darkness

ЖИЗНЬ - ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА - ВСЕГДА МАНИЯ

Двойной компакт-диск №1 в мире (с) 2003

ТЕМЫ КОМПАКТА

- DEUS EX: THE CASSANDRA PROJECT
- JAGGED ALLIANCE 2: SIERRA GORDO
- CIVILIZATION III: MEDIEVAL EUROPE
- AGE OF MUTHOLOGY: GODS AND MERCHANTS
- C&C: GENERALS - INFUSION MOD
- MAX PAYNE: BACKSTREETS
- MEDIEVAL: TOTAL WAR - RUSSIAN EXPANSION
- NEVERWINTER NIGHTS: SEX & THE SINGLE ADVENTURESS
- RED ALERT 2: MOO MAN'S RULES
- RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ALONG AT WAR
- SOLDIER OF FORTUNE II: ПЕРВЫЕ СИНГЛ-КАРТЫ
- STAR TREK: ELITE FORCE II: СКИН-ПАК И УИМА ВСЕГО ДРУГОГО

ДЕМО-ВЕРСИИ • ПАТЧИ И ТРЕНЕРЫ • ДРАЙВЕРА И СОФТ • ИГРОВАЯ ЗОНА МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА • РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

ИГРОВАЯ ЗОНА

Темы компакт!

DEUS EX: THE CASSANDRA PROJECT
EPISODE 1
JAGGED ALLIANCE 2: SIERRA
GORDO
CIVILIZATION III: MEDIEVAL EUROPE

Лучшее для игр:

№1. Блицкриг
№2. Ил-2: Штурмовик
№3. Казаки
№4. Противостояние 4 (Sudden Strike 2)
№5. Age of Mythology
№6. Command & Conquer: Generals
№7. Elder Scrolls III: Morrowind
№8. FIFA 2003
№9. Grand Theft Auto 3
№10. Grand Theft Auto: Vice City
№11. Heroes of Might and Magic IV
№12. Homeworld
№13. Jedi Knight 2: Jedi Outcast
№14. Mafia: The City of Lost Heaven
("Мафия")

№15. Max Payne
№16. Medal of Honor: Allied Assault
№17. Medieval: Total War
№18. Need for Speed: Hot Pursuit 2
№19. Neverwinter Nights
№20. Postal 2
№21. Red Alert 2
№22. Return to Castle Wolfenstein
№23. Serious Sam (Крыгой Сам)
№24. Soldier of Fortune II:
Double Helix

№25. Warcraft III: Reign of Chaos

Бонусы "Игровой зоны"

MechWarrior 4: Шесть
мультплеерных карт
GTA: Vice City: супертрейнер
Star Trek: Elite Force II: скрин-пак

Работы читателей

Counter-Strike, GTA 3, GTA: Vice City,
Operation Flashpoint, Starcraft, The
Elder Scrolls III: Morrowind, Warcraft III:

Reign of Chaos, пять Flash-мультимедиа,
виртуальный тип Bloody, обои для
рабочего стола

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

1. Enclave
2. Grand Theft Auto: Vice City
3. Port Royale
4. Tropico 2: Pirate Cove
5. Vietcong
6. Warrior Kings: Battles
7. Крылатая мясорубка

ДЕМОБЛОК

Патчи

Блицкриг
Freelancer
Master of Orion 3
Mistmare
Nascar Thunder 2003
Rise of Nations
Tropico 2
Warcraft III

Трейнеры

Air Raid: This Is No Drill, AirStrike 3D:
Operation W.A.T., Alex Ferguson's
Player Manager 2003, Astro Assembler,
BattleStar 2000, Big Biz Tycoon 2, Bool,
Breakout Velocity, Chariots of War,
Chaser, Command & Conquer:
Generals, Congo Cube, Crimsonland,
Downfall, Dragon Jumper, Eatman, FI
Challenge '99-02, Firefly, Five Card
Frenzy, Ghost Master, Glory Zone,
Gothic II, Hover Ace, IGI 2: Covert
Strike, Impossible Creatures, Magic
Balls, MechWarrior 4: Mercenaries,
Neighbours From Hell, Panzer
Campaigns — Rzhev '42, RA Brave
Dwarves 2 — Fabulous Adventures, RA
Go Bingo, Ricochet, Rocko's Quest,
SpyHunter, Starsky and Hutch, Star Trek:

Elite Force II, Teddy Adventures 3D, The
Sims: Superstar, Tomb Raider: The Angel
of Darkness, Tough Trucks, Warcraft III:
The Frozen Throne

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Галерея
Даты выхода отечественных
локализаций
Киберспорт
Реплеи Warcraft III, демки UT 2003,
Quake 3, Counter-Strike
Клубы России
Анонсы чемпионатов

Интернет

Статья "На три буквы": терминальная
программа ZOC.

Игровой/Вскрытие

Статья "Вскрытие по-генеральски":
FinalBIG, DXT Tools, RAD Video Tools,
статья о создании новой игры на
движке Command & Conquer:
Renegade.

Игровой/Мастерская

Статья "Тактика выжженной земли":
первая часть статьи "Тактика
выжженной земли"

Статья "Новое авто для угонщика":
первая часть статьи "Новое авто для
угонщика: Создание машин для GTA 3"

Статья "Пространственное
моделирование": первая часть статьи
"Пространственное моделирование:
Нестандартный подход к работе в 3D
Studio MAX"

Статья "Игровые редакторы":
редактор fallout 2.

Игровой/Самопал

Статья "Ящик Пандоры": игра от
Константина Артемьева, все статьи
цикла "Кладовая программиста".

Мозговой штурм

Скриншоты №08. Август

Вне компьютера

1. Спецподборка по D&D Planescape
2. Star Wars RPG: дополнения для
Книги Игрока
3. d20 Modern: свежее официальное
приложение
4. LoR TCG: обновленные правила и
FAQ, а также спойлер нового сета
Ents of Fangorn
5. Статьи о новой ролевой игре
Demon the Fallen за авторством
Fearor
6. Информация о клубе "Лабиринт"
7. Magic: the Gathering

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

СВЕЖАТИНА

ScrapPal 1.292
CapturePad, CleanCenter 1.32,
Download Master, DVD-to-AVI v.1.8,
GetRight 5.02, Mars WinCleaner,
Mozilla 1.4, MR Tech Sysray 2.4.3,
Recover4All Professional 2.20, Skopin
Notes 1.3

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Антивирус Касперского, CheMax 2.8 и
CheMax RUS 1.5, Dirty Little Helper,
GlobalManta, ICQ 2003 Pro и ICQ Lite
Rus, Magic Suitcase 8.033 Beta, Magic
Trainer Creator, WinAmp, DivX 5.0.5 и
WinRar версии 3.20

ДРАЙВЕРЫ

Creative Audio Drivers
Creative Nomad Jukebox 2/3/Zen
Via Hyperion
INF Update Utility

КОДЕКС

БАЗА КОДОВ БОЛЕЕ ЧЕМ ДЛЯ 800
ИГР

(С) ИГРОМАНИЯ

inf-файлов операционная система получает информа-
цию о том, как должным образом конфигурировать та-
кие специфические параметры чипсета, как AGP, USB,
Core PCI и сервисы ISAPNP.

Более подробное описание драйверов и разбор
различных моментов и тонкостей, с ними связанных,
смотрите на компакт-диске.



ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструк-
ция по использованию Magic Trainer Creator и инструк-
ция по установке файлов в "Deathmatch".

2. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ
РОССИИ.

3. Информация о работавших над компактом, о му-
зыке и о ролике на компакте. В общем — всевозможная
информация в ассортименте.

То, что есть только на этих компактах

1. Статьи о новой ролевой игре Demon the Fallen за
авторством Fearor.

2. Развлекательная карусель криминального, фэнтезий-
ного, научно-популярного и эротико-приключенческо-
го чтения.

3. Первые части статей "Тактика выжженной земли",
"Новое авто для угонщика: Создание машин для GTA 3"
и "Пространственное моделирование: Нестандартный
подход к работе в 3D Studio MAX", а также статья о соз-
дании новой игры на движке Command & Conquer:
Renegade. Все это было опубликовано в шестом номе-
ре "Игромании" за 2003 год. Выкладываются также все
статьи цикла "Кладовая программиста", которые были
опубликованы в прошлых номерах "Игромании".

РАБОТА С КОМПАКТМ НАПРЯМУЮ

В директории \DRAFT на компакте в формате RTF ле-
жат исходники всех текстовок, которые пошли на ком-
пакт. Если вы предпочитаете работать напрямую или
если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит —
ищите там подробности по установке и вообще раз-
вернутые описания всего того, что на компакте находит-
ся. Единственное, что в этом каталоге может отсутство-
вать, это некоторые материалы "ИнфоБлока".

Подробности о том, как работать с компактом на пря-
мую, читайте в файле CD1:\DRAFT\readme1.rtf. Там же,
если интересно, читайте о том, где на компакте находят-
ся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

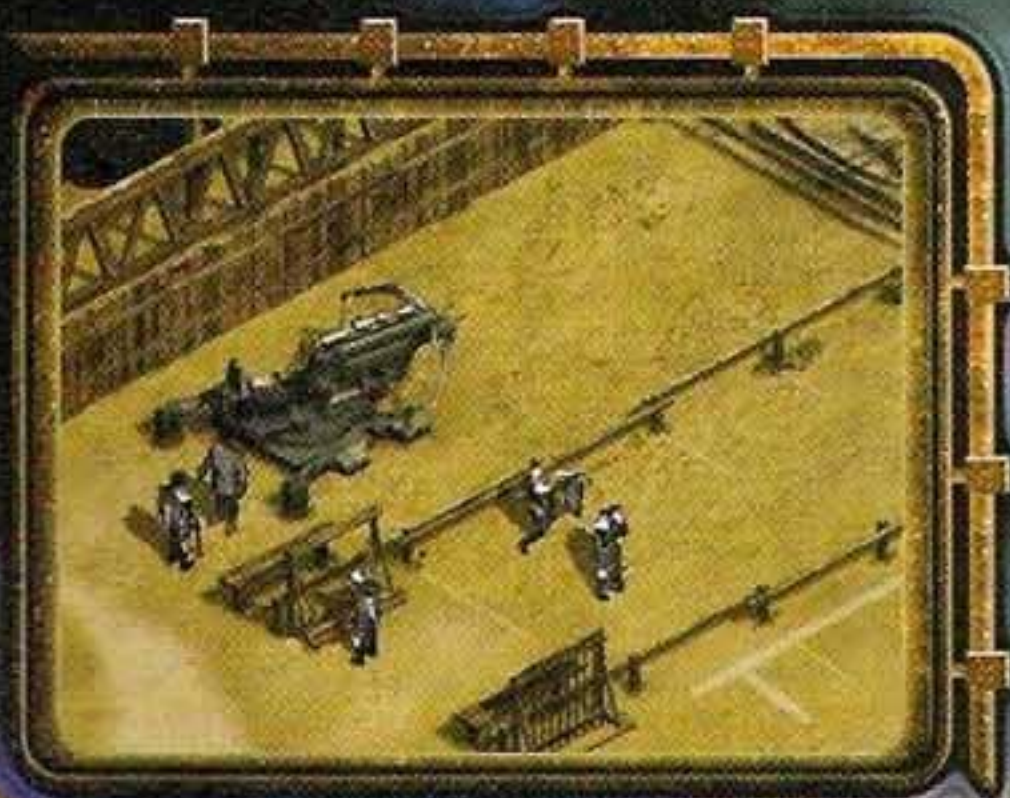
Редакторы рубрики "CD-Мания"
и компакт-диска: **ГЕЙМЕР**
(gamer.sobaka.igromania.ru) и **СТЕПАН**
ЧЕЧУЛИН (tomba@igromania.ru).

Программирование компакт-диска:
ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн оболочки компакт-диска:
ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакт-диска принимала
участие, как обычно,
добрая половина редакции
журнала "ИГРОМАНИЯ".
Вторая половина оказывала
моральную поддержку первой.

Златогорье 2



- обширный игровой мир: более 200 уникальных локаций;
- три огромных страны, каждая со своей историей и традициями;
- более 400 колоритных персонажей, различно настроенных по отношению к главному герою;
- множество разнообразных предметов экипировки, оружия и доспехов;
- интерактивный игровой мир, предоставляющий возможности взаимодействия с игровыми объектами;
- визуализация предметов экипировки героя в игровых сценах;
- новый игровой движок под названием AGE Engine;
- возможность управления партией;
- усовершенствованный алгоритм поведения противников;
- тактические элементы сражений: наличие прицельных ударов, возможность быстрой замены оружия, различные способы построения участников боя.



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Apocalyptica

Жанр:	3D Action
Издатель:	Konami
Разработчик:	Extreme FX
Похожесть:	The Four Horsemen of the Apocalypse, Psychotoxic
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Сентябрь 2003 года



Издательско-разработческая братия иногда напоминает армию жадных золотоискателей: стоит только кому-то наткнуться на золотоносную жилу и заголосить об этом на весь свет, как на новый игровой Клондайк уже отправляются целые армии охотников за удачей. Типичный пример: вслед *The Four Horsemen of the Apocalypse* от уже покойной 3DO и *Psychotoxic* от NuClearVision за легкими деньгами направились в Ад и сотрудники Konami. Но если перспективы проекта от 3DO пока туманны, а *Psychotoxic* выйдет не раньше зимы, то *Apocalyptica* намерена открыть портал в преисподнюю уже в сентябре.

Оригинальности проекту не занимать: вторая исконно PC'шная игра от Konami позиционируется разработчиками не иначе как "готический sci-fi командный экшен". С изрядной примесью аркады — добавлю я от себя. Воевать придется, конечно же, за человечество, которое в далеком будущем таки дождалось Апокалипсиса. Впрочем, после непродолжительной схватки Дьявол был повержен, а человечество, получив божественную индульгенцию за тысячелетние грехи, обязалось впредь на корню пресекать любые поползновения сил Тьмы в любой точке Вселенной. Но, как всегда, проглядело: явился нео-сатана с еще большей армией, устроил тотальный геноцид и основал на Земле собственную столицу. С этого момента и начинается игра.

Определиться с мировоззрением



своей банды (в *Apocalyptica* так же, как и в *Enclave*, есть возможность играть за силы зла), можно набирать команду. Здесь имеет смысл обратить внимание на специализацию своих подопечных: кто-то в группе должен хорошо владеть оружием ближнего боя, кто-то — метательным, а кто-то — магией. Команде спасителей предстоит пройти огнем и мечом по четырем огромным уровням и в конце каждого завалить по огромному боссу. Думаете, это скучно? Отнюдь. Во-первых, слабых экшенов Konami не выпускает в принципе. Во-вторых, все, кто видел игру, в один голос говорят о совершенно безумном, невероятном темпе геймплея.

Впрочем, особого внимания прессы к игре не замечено, что само по себе настораживает. Кроме того, недавно Konami без объяснения причин зарубила Xbox-версию проекта. Некоторые разработчики иногда проделывают такое с заведомо провальными играми, но мы будем все же надеяться на лучшее...

BlowOut

Жанр:	3D аркада
Издатель:	Majesco
Разработчик:	Terminal Reality
Похожесть:	Abuse
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Октябрь 2003 года



BlowOut — проект для тех, кто соскучился по далеким 8-ми и 16-битным временам, эпохе *Super Mario* и *Contra*. А соскучились, думаю, многие. Ну где, скажите, эти милые плоские платформеры сейчас? Все на

приставках. На PC последний раз нечто подобное мы видели год назад — помните *Duke Nukem: Manhattan Project*? Пустующую рыночную нишу заметила прыткая Majesco: польской *KaosKontrol* была поручена разработка *BlowOut*. Уже в октябре на наши винчестеры десантируется самая что ни на есть классическая аркада.

Сюжет таким играм особо не нужен, так что над ним никто излишне не надрывался. Ученым с космической станции M112, на которой располагалась небольшая военная база, удалось обнаружить в одном метеорите неизвестный вид бактерий, представляющий потенциальную опасность для людей. Почти весь гражданский персонал во избежание несчастных случаев покинул станцию. Военные остались на базе. Навсегда. Вырваться живым с M112 удалось только одному офицеру, который и поведал ужасные истории о кровожадных зомби и оживших мертвецах. Недолго думая, люди отправили на злосчастную станцию группу воинов под командованием майора Джона "Dutch" Кейна.

Итак, нам предстоит классическая пробежка "слева направо" по двум десяткам уровней, не отягощенная километрами диалогов и скриптовых сцен. Все просто и незатейливо. Зачистка корабля от орд всенепременных ксеноморфов по накалу страстей даст фору иным 3D-экшенам. Простота управления плюс отсутствие третьей оси координат позволяют задать совершенно дикий темп геймплея. Камера при этом будет то прибли-

жаться, то удаляться, в зависимости от скорости нашего передвижения, направления стрельбы и расстояния до противника. Что еще нужно для полного счастья? Конечно, бонусы! Правда, разработчики стесняются использовать это слово, предпочитая более "взрослые" термины — "модификаторы" и "дроны". Их предназначение, конечно, осталось прежним — броня крепче да пушки потяжеле.



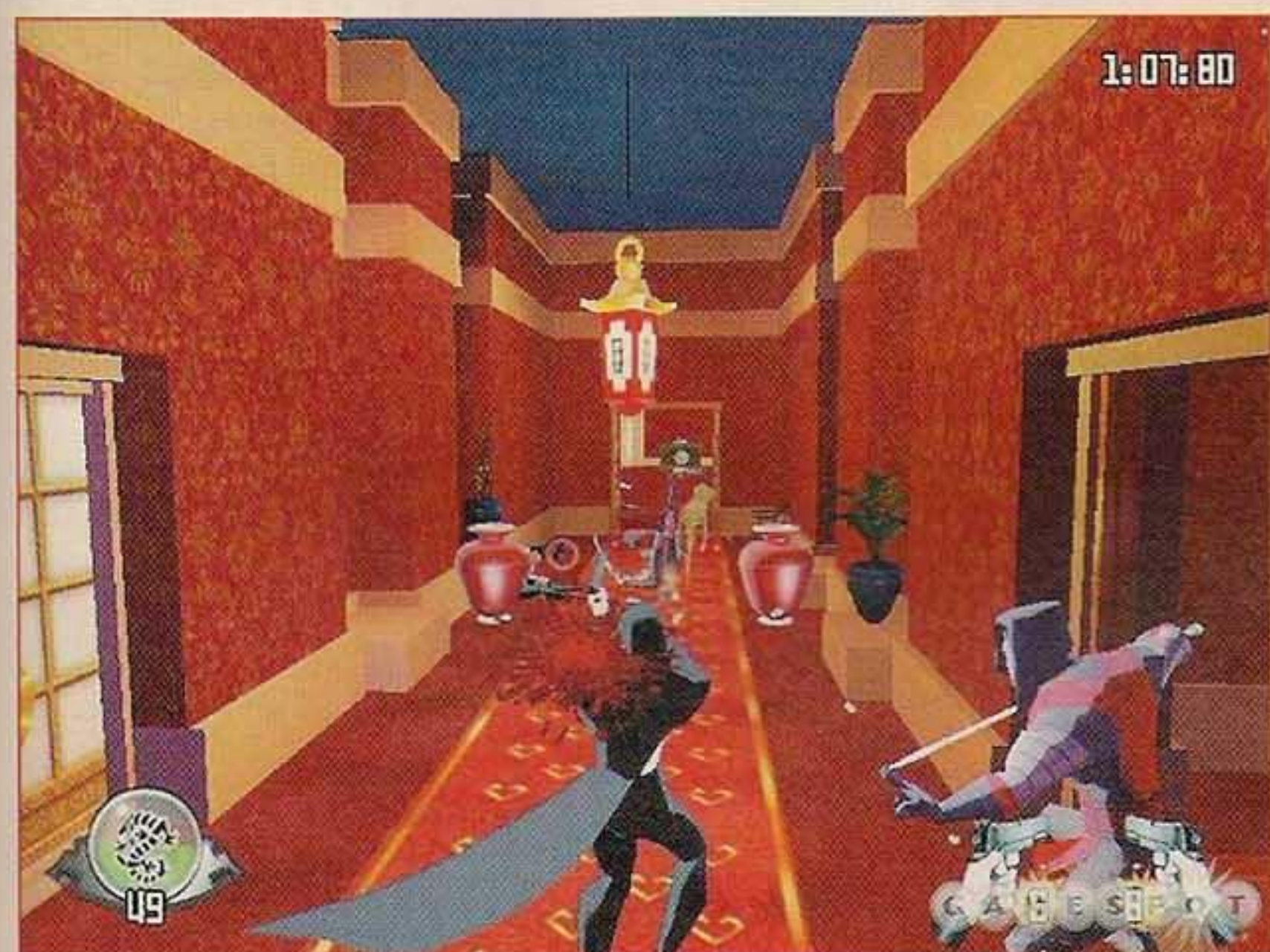
В актив BlowOut непременно стоит записать удобный до безобразия редактор и

возможность практически полностью разворотить интерьер. В пассив — чересчур темную палитру, точнее — почти полное отсутствие таковой. Игра, по сути, черно-белая. Может, разработчики таким образом нагнетают атмосферу?

Кстати, о разработчиках. Относительно недавно Majesco, неудовлетворенная работой KaosKontrol, отобрала у конторы проект и поручила игру Terminal Reality — авторам Nocturne и BloodRayne. А уж эти, поверьте, не опростоволосятся.

Drake

Жанр:	3D Action
Издатель:	Majesco
Разработчик:	Idol FX
Похожесть:	XIII, Max Payne
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года



А вот еще одна команда подражателей. Шведская команда Idol FX, пригретая молоденьким и потому действующим с постоянной оглядкой на воротил индустрии издательством Majesco, обязалась подать к ломящемуся от сверхтехнологичных яств геймерскому столу невиданное доселе кушанье: мультимедиа про Бэтмена под соусом из Джона Ву и cel-shaded графики. У вас уже текут слюнки? Спешу вас осадить: кушанье сие весьма специфическое.

При разработке концепции геймплея явно не обошлось без известного какого Макса по фамилии П. — беготня с двумя пушками, непрерывная стрельба по-македонски и (вот так чудо!) вездесущее slo-mo. Прибавьте к этому многообразие различного колюще-рубящего оружия и файтинг-систему, изобилующую всевозможными страйками и комбо.

Сюжет крутится вокруг неизвестно чем промышляющего, но тем не менее "ультрасекретного" гонконгского клана 99 Dragons, в один прекрасный день вырезанного на корню непонятно кем и зачем. Один из членов клана по имени Drake воскрес из мертвых только для того, чтобы отомс-



продвинутой "моторчик" — великая тайна.

Невольно возникает вопрос: для чего Majesco понадобился такой проект на PC? Ответ: "Ну как же, у Ubi Soft есть (помните XIII?), а у нас нет. Непорядок!". Логика Majesco была бы понятна, будь Drake исключительно консольным проектом. Но что ему делать на PC, ведь на приставках такие игры чувствуют себя намного уютнее? Возможно, пойдем после релиза.

Empires: Dawn of the Modern World

Жанр:	RTS
Издатель:	Activision
Разработчик:	Stainless Steel Studios
Похожесть:	Empire Earth, Age of Empires
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

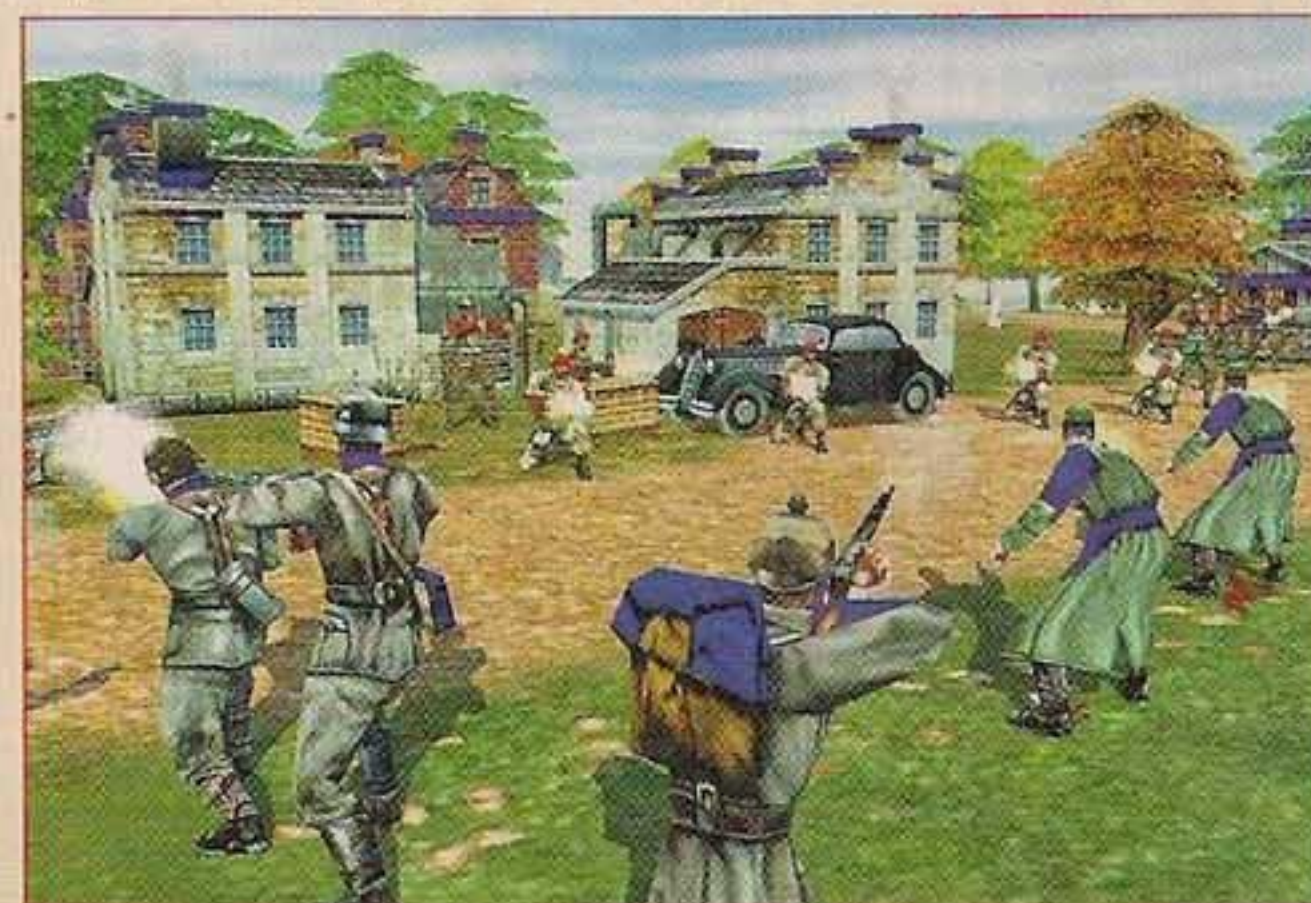
Клонов много не бывает — уверены Рик Гудман и его студия Stainless Steel. Блеснув в качестве ведущего дизайнера новаторской в свое время Age of Empires, Рик основал



собственную студию и занялся созданием... клонов Age of Empires. Первой ласточкой стала Empire Earth — по сути, та же "Эпоха Империй" в простоватой трехмерной оболочке, с особенно диким сюжетом в той части, которая касается России (что называется, Том Кэнси отдыхает). Однако неугомонный Рик решил не останавливаться на достигнутом — и уже скоро на наши головы свалится очередная, на этот раз более удачная RTS-интерпретация человеческой истории.

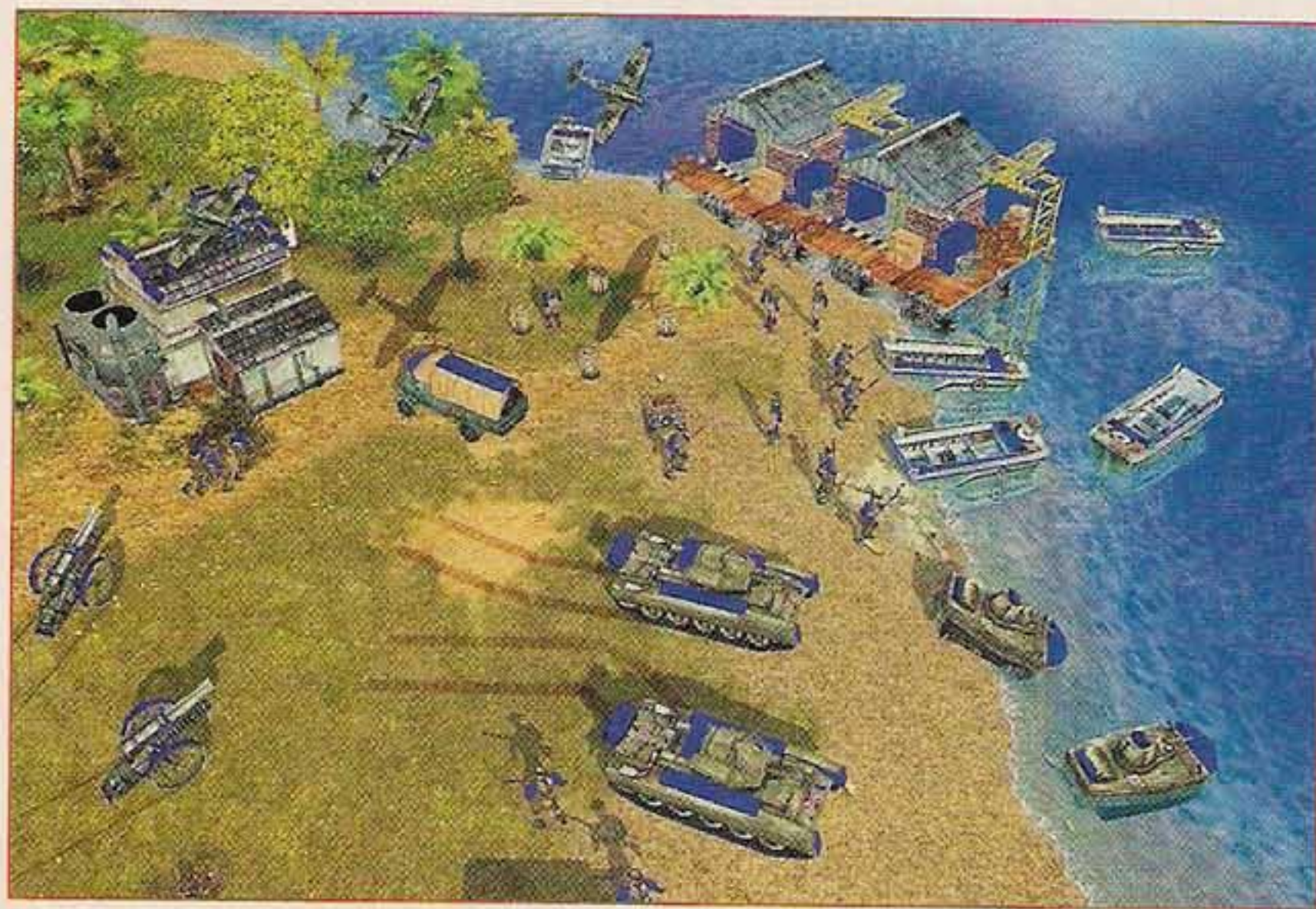
Мы бы и рады не вспоминать об историчности игры (как ни крути, а поклонники у таких проектов есть), да сам Рик не дает: "Ничего подобного в жанре исторических RTS еще не было!" Точно. После Empire Earth, где некий психопат с типично русским именем Grigor Illyanich Stoyanovich строил новую Россию при помощи "русской" же боевой техники ("Стелсы", "Абрамсы"), ожидать можно чего угодно.

К счастью, все не так плохо, как кажется. Новая квазиисторическая стратегия Гудмана под оригинальным названием Empires: Dawn



тить обидчикам...

Странная ситуация складывается с графикой. Ходят вполне убедительные слухи, что для игры был лицензирован движок Unreal Warfare. Хотя зачем комиксу нужен настолько технически



of the Modern World уже не претендует на охват всей человеческой истории. Под сценарный нож пущена всего лишь последняя тысяча лет нашего бытия — от раннего средневековья до конца двадцатого века. Таким образом, авторы убивают сразу двух рыночных зайцев: во-первых, наибольшей популярностью у игроков пользуются средние века и Вторая Мировая война; во-вторых, разработчики, исключив из игры более древние эпохи, сэкономят время и ресурсы.

В стремлении угодить всем и вся авторы пошли еще дальше: отныне большинство карт будут «островными». В таких случаях игрокам придется активно штамповать наземные, морские и воздушные войска, что в некоторой степени ограничивает возможность долбить противника рашами. Тем не менее должен остаться простор и для тактических ухищрений: любители блицкрига смогут немедленно влезть в драку, тогда как копушам-строителям никто особо не мешает тихонько ковыряться в своей песочнице. Прием не новый, но вполне разумный.

То же самое можно сказать и про способ достижения баланса между цивилизациями. Во всех прежних Age of Empires-клонах равновесие достигалось путем бездумного увеличения числа зданий, юнитов и технологий. Дабы создать видимость различия между, допустим, кельтами и монголами, трудолюбивые разработчики выделяли каждой из сторон пару-тройку уникальных боевых единиц. Авторы Empires намерены, в соответствии с заветами, пойти другим путем. По их словам, они придумали уникальный, доселе никем не обкатанный метод: моделирование каждой цивилизации в соответствии с историческими реалиями. Вот, например, Англия: могущественная держава, обладающая развитой экономикой, сильной армией и множеством колоний. Порядком упрощено, но в целом верно. Зато историческая проработка остальных наций вызывает легкое недоумение. Германия отличается от всех прочих наций главным образом милитаристическими замашками, любовью к карательным организациям вроде гестапо и повсеместным злоупотреблением хлором на поле брани. Корейцы молятся на своего монарха, исповедуют конфуцианство и равнодушны к военным наукам. И так далее и тому подобное.

Большую часть предварительных претензий к Empires можно было бы и не высказывать, будь у игры современный внешний вид. Но — увы. Попугайски раскрашенные карты и угловатые модели выглядят странно на фоне разработческих заявлений о том, что, дескать, работать с трехмерной графикой они научились еще при создании Empire Earth и в рассматриваемом проекте уделяют ей не меньше внимания. Так что будем уповать на нашу дежурную отмазку: до релиза времени еще много, и у Рика с командой есть все шансы реабилитироваться.

Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Жанр:	Авиасимулятор
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Microsoft
Похожесть:	Серия MS Flight Simulator
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Август 2003 года

По мнению Microsoft, этот год — дважды юбилейный. Во-первых, сто лет назад состоялся первый в истории авиации успешный полет аэроплана. Второе знаменательное событие — двадцать лет назад появился первый MS Flight Simulator, долгое время остававшийся непоколебимым эталоном жанра гражданских авиасимуляторов. Именно к этим юбилеям корпорация и готовит выход новой версии игры. Рассказывать о нововведениях не получится — у Microsoft свое понимание философского закона перехода количества в качество; так что придется перечислять.

те, непоколебимым эталоном жанра гражданских авиасимуляторов. Именно к этим юбилеям корпорация и готовит выход новой версии игры. Рассказывать о нововведениях не получится — у Microsoft свое понимание философского закона перехода количества в качество; так что придется перечислять.



Как некоторые уже догадались, в A Century of Flight нам предложат оседлать самые знаменитые самолеты XX века: Vickers F.B.27A Vimy — бомбардировщик времен Первой Мировой войны, испытательный Curtiss JN-4D "Jenny", первую цельнометаллическую "птицу" Ford 4-AT-E Trimotor, самый распространенный в 30-40-х годах пассажирский самолет Douglas DC-3, плюс, само собой, наиболее известные современные средства воз-



духоплавания — Boeing 777-300, Cessna Skyhawk SP Model 172 и вертолет Robinson R22 Beta II.

Виртуальные полеты должны сделать еще один миллиметровый шаг в сторону максимальной реалистичности.

Расписывать подробно все изменения нет смысла, так что перейдем на телеграфный стиль: в кокпите теперь можно орудовать мышью, доведена до ума система управления воздушным движением, появилась технология GPS Garmin, для визуализации погодных эффектов доработали программу Real World Weather, число доступных аэропортов достигло двадцати четырех... Стоит упомянуть и о предмете особой гордости Microsoft — трехмерных облаках, созданных при помощи невиданной доселе технологии.

Фанаты, затаривайтесь джойстиком: вполне возможно, что в тот момент, когда вы читаете эти строки, A Century of Flight уже будет парить над прилавками.

Full Throttle: Hell on Wheels

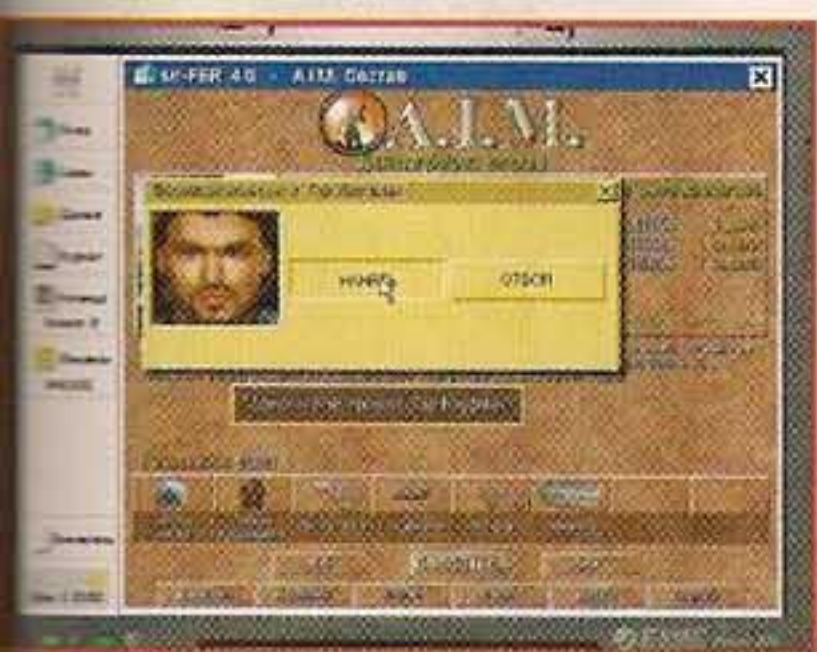
Жанр:	Adventure
Издатель:	LucasArts
Разработчик:	LucasArts
Похожесть:	Full Throttle
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	зима 2003 года

Забавный парадокс: компания LucasArts вошла в компьютерно-игровую историю благодаря "непрофильным" квестам 90-х годов, а вовсе не золотой марке Star Wars. Демонические "Звездные войны" живут и здравствуют и поныне, упомянутые же квесты издателем незаслуженно забыты. Однако при свирепствующем ныне сюжетном голоде такую забывчивость можно охарактеризовать не иначе как преступную — и кто-то в LucasArts наконец это осознал. Героев прошлого вытащили из шкафа, смахнули пыль и паутину времени, нарядили в современный 3D-костюмчик и начали прививать современные манеры. Стандарты 90-х годов сегодня, видите ли, неприменимы. Впрочем, судя по тем информационным крохам, что нам удалось добыть, воспитание в духе XXI века может пойти и во вред...

Компания "БУКА" представляет



Полные версии
русские
Агония
и Власти
Цена
Свободы



JAGGED ALLIANCE

ЗОЛОТАЯ СЕРИЯ

Эксклюзивное коллекционное издание!
Усовершенствованный искусственный
интеллект врагов, баланс оружия,
доработанный интерфейс и новый
режим "Стальная воля"!



Strategy First

SIRTECH

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru



Первый **Full Throttle**, навсегда вошедший в пантеон игр-всех-времен-и-народов, сочетал в себе несовместимые, казалось бы, элементы классического квеста и аркадного экшена. Тем не менее игра имела большой успех, и во многом благодаря потрясающей харизме главного героя — вечно небритого байкера Бена — и общей юмористической атмосфере.

В **Hell on Wheels**, на первый взгляд, ничего не изменилось. Бен по-прежнему колесит со своими собутыльниками из банды Хорьков по теперь уже трехмерным локациям (среди них, кстати, есть и знакомые по предыдущей части места — например, бар **KickStand**), ухлестывает за девицами и задает жару всем, кто под руку подвернется. Мордобой в **Hell on Wheels**, не в пример игре-предшественнице, станет куда больше. Драться можно как кулаками, так и почти любым попавшимся под руку предметом. Откуда ни возьмись появится чуждый жанру “лайфбар”, восстанавливать который настоящий байкер будет, естественно, пивом.

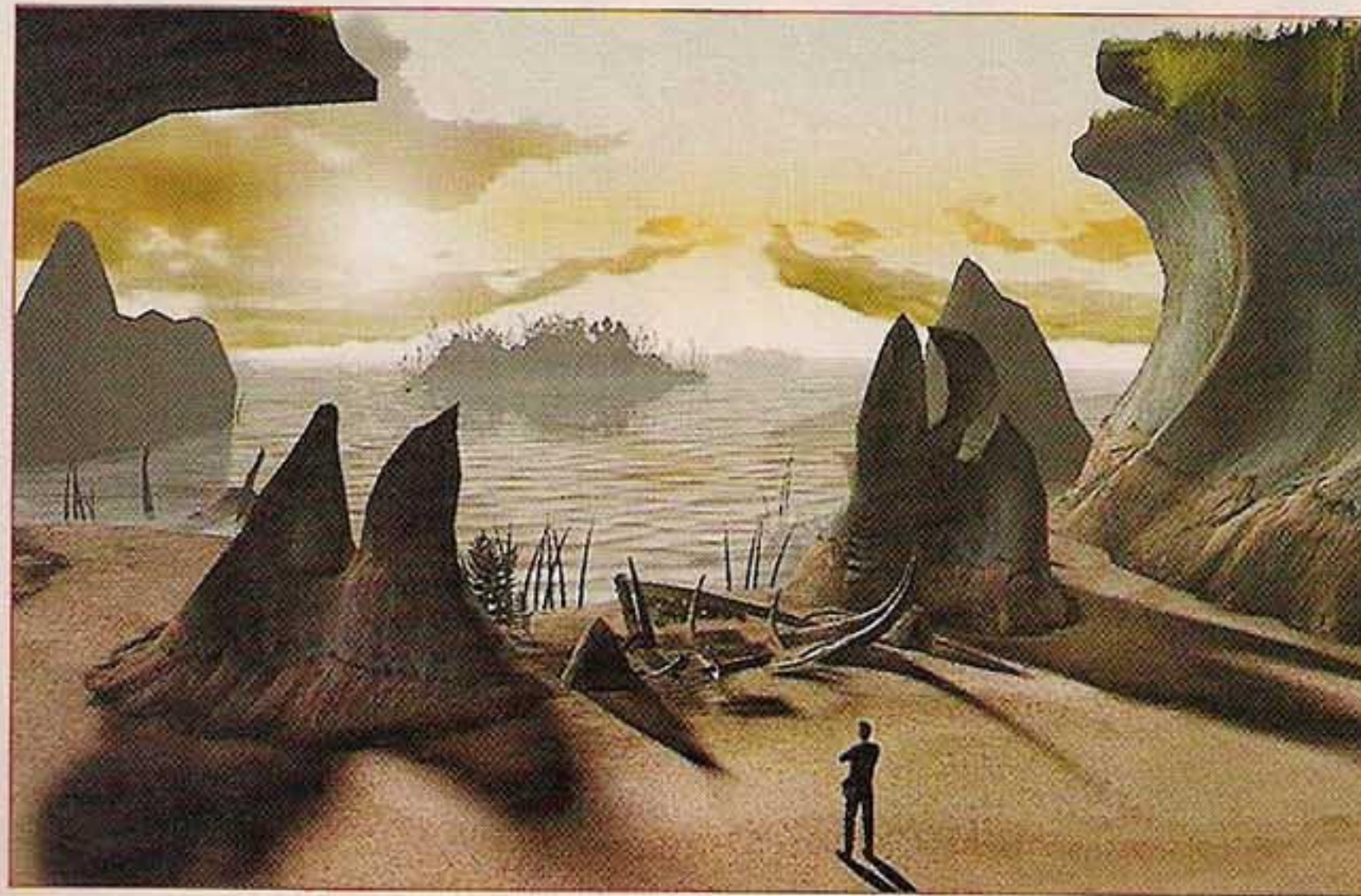


Информация на заметку: **Hell on Wheels** позиционируется как мультиплатформенный проект, следовательно, разработчики делают упор на экшен (в обнародованном списке “фишек” игры все так или иначе сводится к мордобойу). Ветераны в обмороке, новички недоумевают...

Uru: Ages Beyond Myst

Жанр:	Adventure
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Cyan Worlds
Похожесть:	Серия Myst , The Longest Journey
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет
Дата выхода:	Конец лета 2003 года

Скажите, какой жанр немыслим в онлайн? Первое, что приходит на ум, — квесты. А вот и нет, утверждают сотрудники **Cyan Worlds**. Оказывается, авторы самого успешного квеста в мире — **Myst** (три его части были проданы тиражом в двенадцать миллионов копий) — вынашивают планы интернет-экспансии вот уже семь лет. Вернее, вынашивали. Позиционируемая изначально как **Uru: Online Ages Beyond Myst**, игра в один ужасный день лишилась магического слова “online” и из “исключительно онлайн-ового” проекта превратилась в “оффлайновый с опциональным онлайн-режимом”. Что же случилось?



Объяснение издателя, надо признать, выглядит обоснованным. Во-первых, перспективы исключительно сетевого квеста весьма туманны — таких игр никто прежде не делал, так что просчитать успех проекта просто невозможно. Во-вторых, чем можно занять игроков в сетевом квесте? Прокачка персонажей, массовые ристалища и спекуляция — прерогатива онлайн-овых RPG и экшенов. Что же остается? Совместное решение/обсуждение головоломок? Весьма специфическое времяпрепровождение. Впрочем, отвечать на вопрос, ЧТО же все-таки можно делать в сетевом квесте, имеет смысл только после экскурса в сюжет...

Около десяти тысяч лет назад под землей проживала таинственная раса **D'ni**, умнейшие представители которой сочинили магические книги, служившие порталами в параллельные миры. Так бы они жили, не разразись однажды в их мире некий армагеддон, уничтоживший расу на корню. Но наследие древних не кануло в Лету: в конце двадцатого века люди нашли их книги и получили, таким образом, доступ в “искусственные” миры.

Это — классический **Myst**. Каждый мир, каждая локация “Миста” — произведение искусства, еще более сюрреалистичное, чем модная **Syberia**. Их индивидуальность и красота не удивляют, если вспомнить сюжетную подоплеку: ведь в каждый мирок вложена часть души одного из **D'ni**. Удивляет в них другое: какой фантазией должны были обладать разработчики, чтобы сотворить эти маленькие вселенные?! А что было бы, займись созданием “Миста” не полсотни сотрудников **Cyan**, а сотни тысяч человек? Похоже, в ближайшем будущем мы это узнаем: за сотворение новых миров в **Uru** возьмутся... сами игроки!

От таких возможностей голова идет кругом: только представьте, каждый сможет отстроить себе свой собственный, ни на что не похожий мирок со своими законами и особенностями. И не просто сотворить, но и пригласить в него других людей! Не об этом ли мы мечтаем с самого детства? Не об этом ли мечтают все разработчики: постоянно существующий и самостоятельно растущий гигантский мир, требующий минимального внимания со стороны зачинателей, огромная картинная галерея всех жанров и направлений, плод коллективного труда тысяч людей?..

Есть и обратная сторона медали: вкусить все прелести жизни в онлайн-овом квесте смогут только обладатели выделенных линий (не забудьте и про абонентскую плату!). Попробовать на вкус оффлайновый режим тоже сможет не каждый — убийственно красивая трехмерная графика немилосердно к системным ресурсам.

Как эта задумка будет выглядеть на практике — увы, неизвестно. Авторы обязались хранить гробовое молчание вплоть до конца лета — начала осени этого года, когда и выйдет игра.



ЖЕСТОКИЕ ЗВЕЗДЫ



Скучаешь по звёздам? Мечтаешь вновь сесть за штурвал боевого космического корабля? Значит это твоя игра!

Звёзды – опасные игрушки. Озаряемые их холодным светом миры раздирают кровавые конфликты, и самые жестокие войны гремят на окраине Галактики. Там, где за богатые ресурсами районы сражаются могущественная корпорация и колонии вольных поселенцев.

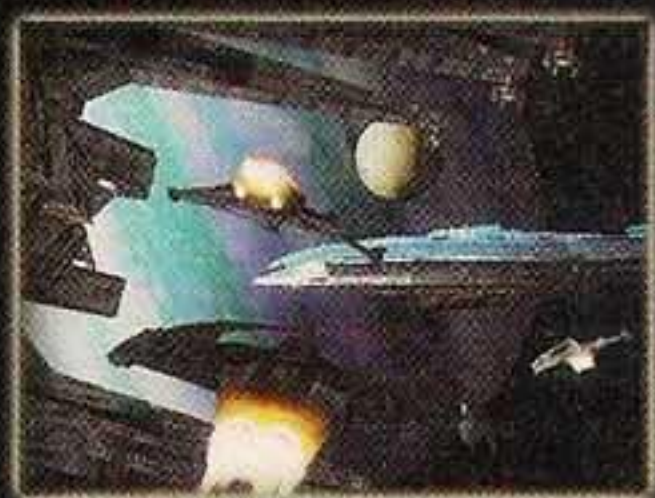
Окупись в водоворот захватывающих приключений и кровопролитных сражений. Где как не здесь найдется лучший шанс стать героем? А уж хорошим или плохим... Какая к чёрту разница? Ведь главное – кто смотрит сквозь прицел лазерной пушки.

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™
технология творчества



VAMPIRE: THE MASQUERADE Bloodlines

Что будет, если взять команду опытных разработчиков компьютерных RPG, дать им много денег, движок от современного экшена, лицензию на популярную настольную систему RPG и пару лет на работу? А черт его знает. Станет ясно в 2004 году. Потому что именно по такому рецепту Activision, Troika Games и White Wolf решили делать Vampire: The Masquerade — Bloodlines. Как кулинар со стажем могу сказать, что это очень правильный подход к приготовлению хитовых деликатесов.

Еще парочку!

Прошло три года с тех пор, как Vampire: The Masquerade — Redemption черной тенью пронесся по мониторам и душам геймеров всего мира. Он не был особо успешен коммерчески; его изрядно поругали за “святотатственное” упрощение RPG-системы, за высокие системные требования, за труднопереносимое обилие сюжетных вставок и довольно дурной баланс геймплея. Несмотря на все это, Redemption остается одной из лучших игр за всю историю игровой индустрии, и уж однозначно входит в тройку лучших игр про вампиров.

Activision, очевидно, тоже не теряет оптимизма относительно своей лицензии на RPG-систему Vampire: The Masquerade, и недавно заявила о новом проекте под этой маркой. Разработка поручена Troika Games — эти люди в 2001 году выпустили RPG Arcanum, а еще раньше, работая в составе Interplay, подарили миру Fallout. Что само по себе говорит о многом.

Bloodlines не является продолжением Redemption и вообще не имеет с ним ничего общего, кроме игровой вселенной. Новый проект использует другой движок, другой подход к адаптации RPG-системы и, разумеется, другой сюжет. Кроме того, вид будет не от третьего, а от первого лица, и доля экшена будет существенно увеличена по сравнению с Redemption.

Мы делили апельсин — много наших полегло

Как известно, помимо суетного копошения простых смертных, в мире происходят вещи и поинтереснее. Например, межклановые раз-

борки вампиров. Bloodlines как раз предлагает нам принять в них участие. Семь кланов выясняют отношения на мрачных улицах Лос-Анджелеса — куда более мрачных, чем мы привыкли видеть в кино и по телевизору. Одному из новообращенных вампиров предстоит сыграть немалую роль в дальнейшем развитии событий — эта роль, собственно, и предлагается игроку.

Действие происходит в наше время, и помимо вампирских суперспособностей нам предлагают воспользоваться богатым арсеналом орудий уничтожения, любезно изобретенных смертными к сегодняшнему дню. В наши холодные, но умелые руки так и просятся автоматы, огнеметы, шотганы, снайперские винтовки и прочие прелести экшенов от первого лица. Также, учитывая сверхъестественную природу участников вооруженного конфликта, весьма уместен stake-gun — пушка, стреляющая осиновыми кольями.

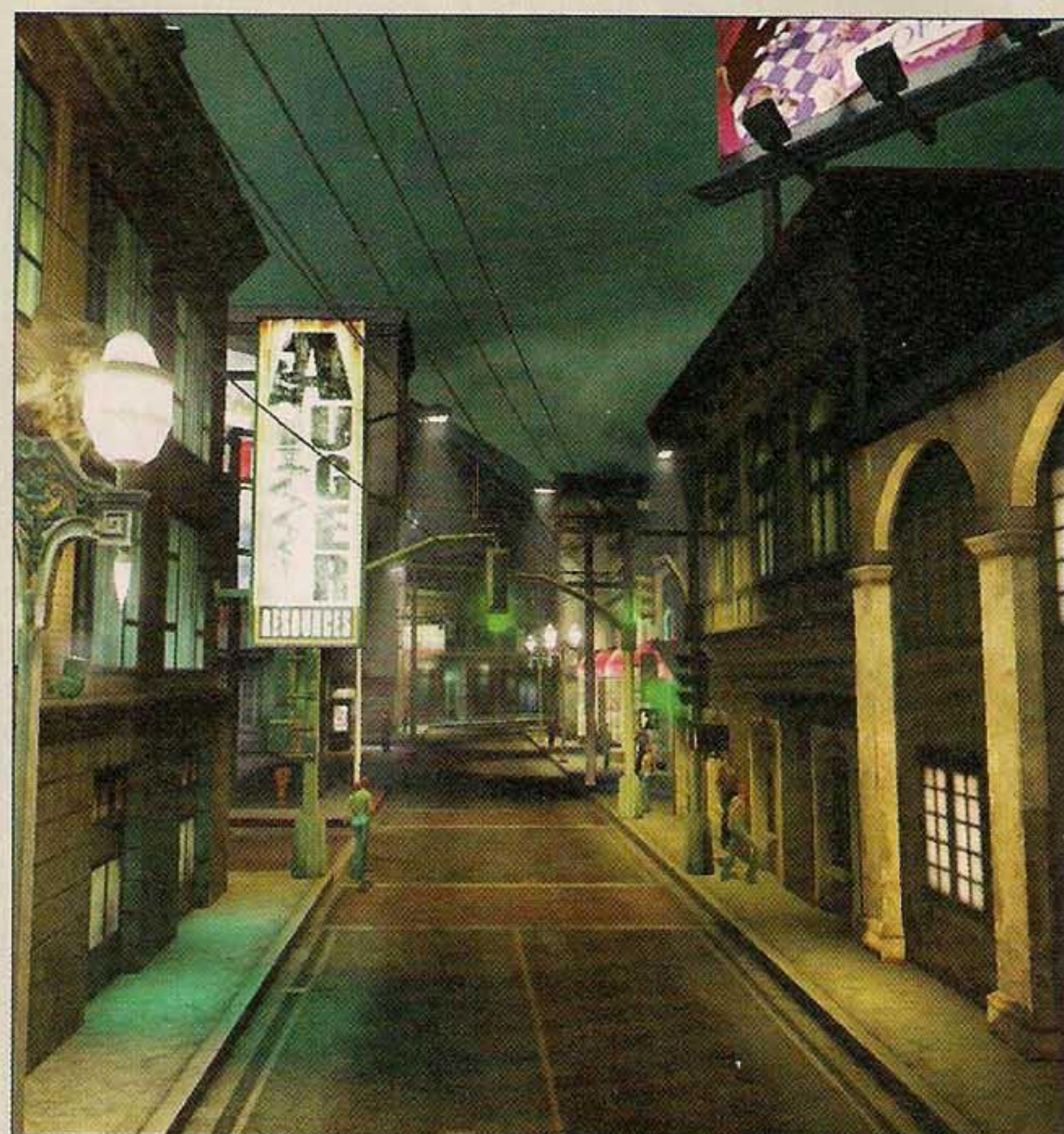
Как уже было сказано, кланов семь. Опять-таки, в отличие от Redemption, мы теперь можем сами выбирать, к какому клану принадлежать. Эта принадлежность во многом аналогична понятию “класс” в RPG. Здесь, правда, нет классического разделения “воин/маг/вор”, поскольку все вампиры обладают магическими способностями — “дисциплинами”. Но мы можем формировать персонажа в соответствии с избранным стилем игры. Как объясняет Леонард Боярский, один из основателей Troika Games, “у квестов в игре будет по несколько решений — в зависимости от типа персонажа. Например, игрок, столкнувшись с охранником, может выбрать: сразиться с ним, проскользнуть мимо него незамеченным, заговорить ему зубы, загипнотизировать или схватить, побороть и выпить его кровь”. Соответственно, каждый из кланов олицетворяет собой тот или иной подход к “решению проблем”.

Помимо “всеобщих” вампирских способностей, у каждого клана есть свои уникальные дисциплины, недоступные остальным. Кроме того, вампиры разных кланов довольно сильно отличаются друг от друга внешне и пользуются специфическими видами брони. Клановая принадлежность, вероятно, повлияет на набор NPC, которые нам будут встречать-

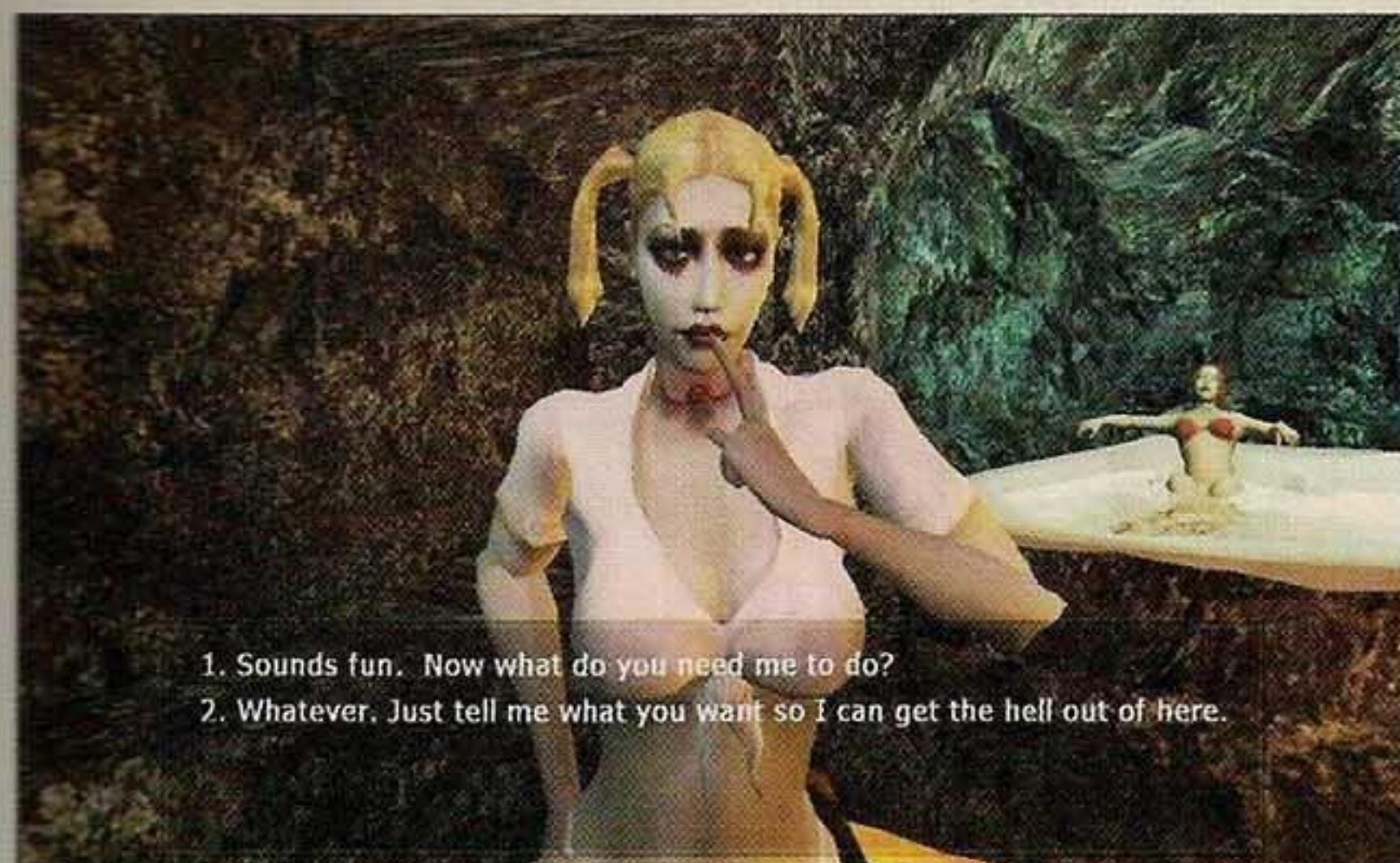
Чума (plague@igromania.ru)



Жанр:	3D Action/RPG
Издатель:	Activision
Разработчик:	Troika Games
Похожесть:	Vampire: The Masquerade — Redemption
Дата выхода:	Весна 2004 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Сайт игры:	www.troikagames.com



▲ Пустынные улицы ночных городов — наши охотничьи угодья.



1. Sounds fun. Now what do you need me to do?
2. Whatever. Just tell me what you want so I can get the hell out of here.

▲ Нимфетка-undead'ка: всем бы хорошо, да умерла уже лет сто назад.



▲ Кариес и общественное мнение, его, похоже, не заботят.

ся, и на их отношение к нам. Набор сторонних квестов, по всей видимости, также будет зависеть от клана игрока, хотя известно, что основная сюжетная линия одна — какой бы клан мы ни выбрали. Концовок, правда, несколько, но от клановой принадлежности они тоже не зависят.

Относительно списка конкретных кланов-участников разработчики пока молчат. Известно, что их семь, но какие именно — ведь вообще кланов в Vampire: The Masquerade тринадцать — неизвестно. Пока что очевидцами были замечены Malkavian, Nosferatu, Toreador и Tremere. Логично было бы предположить, что остальные — это оставшиеся три клана Camarilla (к которым заодно относятся и перечисленные выше группировки), ведь их как раз семь. Но, думаю, мне, это было бы слишком просто. В конце концов, как обойтись без проверенных плохишей из Sabbat?

Впрочем, одними вампирами сыт не будешь — как в переносном, так и в прямом смысле. Обилие вкусных и питательных смертных нам гарантировано. Некоторые из них, правда, воображают себя охотниками на вампиров, но мы-то знаем, кто тут на самом деле охотник... Оборотни и нежить также, несомненно, не окажутся чужими на этом празднике жизни... простите, смерти.

Семь раз отрежь

Bloodlines, как видно из графы "жанр", представляет собой очередную попытку создать жизнеспособный

гибрид экшена и ролевика. История знала как удачные, так и неудачные примеры таких экспериментов — последних, правда, было не в пример больше. Опытность разработчиков, конечно, вселяет надежду; с другой стороны, настольная система никак не может в первоизданном виде переключаться в компьютерную игру, как ни старайся. Что-то придется выкинуть. Вопрос — что?

Известно, что суровому редактированию подвергнутся вампирские дисциплины. В настольной версии их сотни, но многие из них уместны только в тех игровых ситуациях, которые в компьютерной версии воссоздать невозможно. Например, дисциплины "прямого урона" (файерболы и т.п.) сильно теряют свою актуальность, когда у тебя в руках мощный шотган.

RPG симулирует непредсказуемость реальной жизни посредством случайных чисел. Практически все, что ты делаешь, просчитывается по специальному уравнению, где переменной является число на выброшенном кубике. Понятно, что в 3D-экшене не будешь кидать кубики каждый раз, когда надо перепрыгнуть через канавку. Поэтому "элемент RPG" в таких играх, как правило, сводится к наличию куцей системы экспы и уровней, да и только. Но Troika Games подошли к вопросу серьезнее. В движке реализован генератор случайных чисел, влияющий на многие действия, которые совершает игрок. Не только заклинание

может получиться или не получиться, но даже и банальный выстрел по противнику может обернуться промахом, как бы тщательно вы ни прицеливались. Нечто подобное мы видели в Morrowind, где за стрельбу и рукопашный бой отвечали определенные скиллы, и простой меткости и ловкости было недостаточно.

Система накопления опыта также соответствует не только букве, но и духу "закона RPG". Экспа начисляется за выполнение квеста — и точка. Как игрок решает встающие перед ним задачи — его личное дело. Он может пользоваться грубой силой, силой убеждения, гипноза, силой хорошо подвешенного языка — все эти варианты равно привлекательны. И, соответственно, мы можем свободно выбирать, какие способности развивать, а какие нет. Отыгрыш роли, столь ценный для фанатов "истинных" RPG, здесь вполне возможен — по крайней мере, так утверждают разработчики. Глядя на их прежние работы, я склонен этому верить.

Игра рассчитана примерно на 80 часов чистого геймплея. Разнообразие вариантов игровой тактики, глубокая проработка персонажей и диалогов, да и, в конце концов, просто визуальная привлекательность игры, думаю, с легкостью увеличат это время часов до 120.

Движок для Bloodlines стал уже знаменитый Source Engine, "моторчик" самого Half-Life 2. Леонард Боярский объясняет этот выбор так: "Мы хотели использовать какую-ни-

будь сверхновую технологию, чтобы расширить границы жанра RPG. Поскольку мы уже работали с некоторыми людьми из Valve, выбор представлялся очевидным. Нас зацепила анимация мимики, реализованная в этом движке. Другая причина — это возможности системы скриптов, которую мы видели в первом Half-Life и которая была развита в новом движке. Использовать движок с таким потенциалом — редкая удача". Собственно, без комментариев. Думаю, за графическую составляющую мы можем быть спокойны. Кто не верит — смотрите скрины или скачайте официальный промо-ролик:

<ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/movies/gd/VampireTheMasquerade-BloodlinesE32003Trailer.mov>

Ежа с ужом

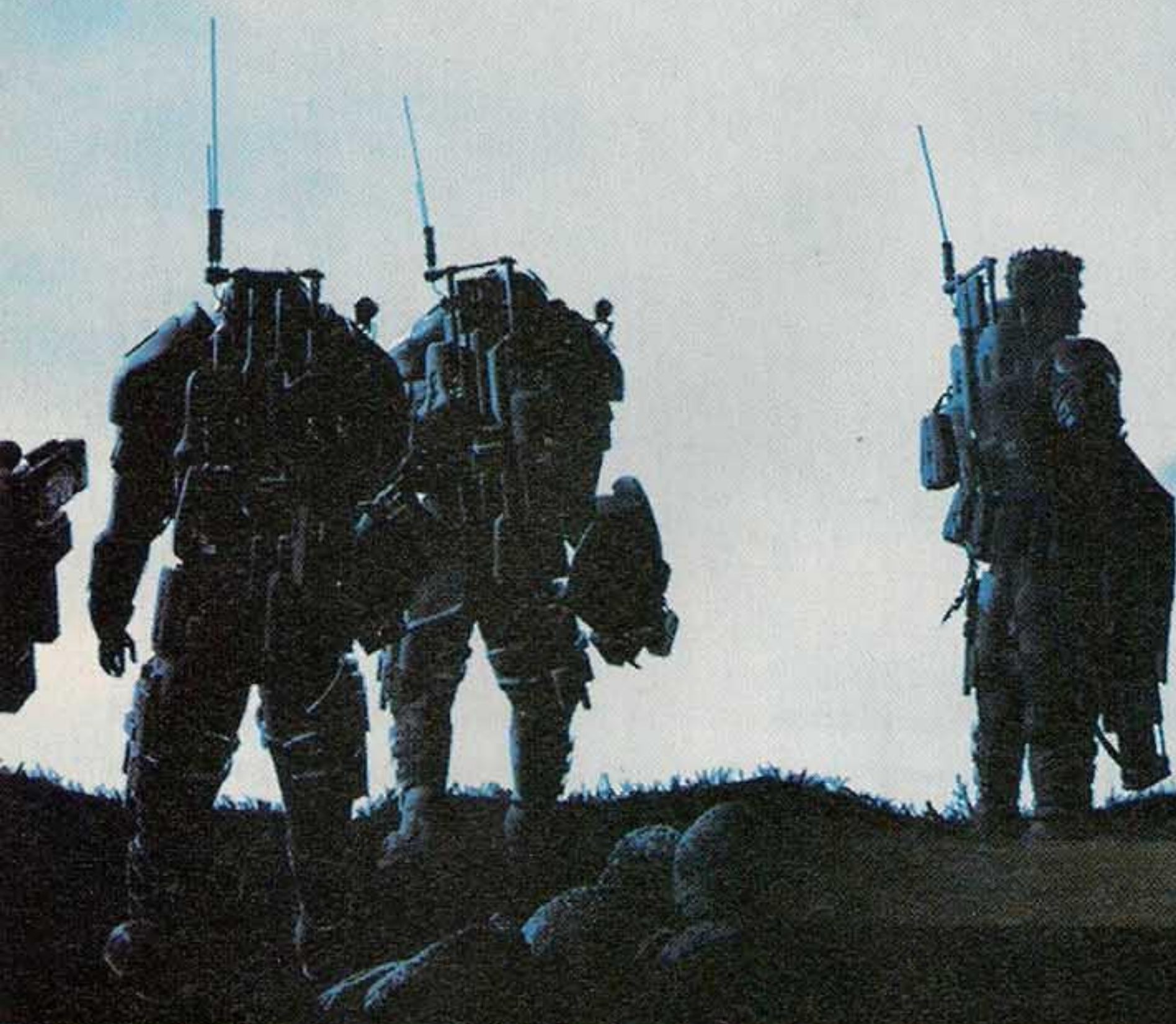
Создать правильный баланс между RPG'шной обстоятельностью и динамичностью 3D-экшена — очень непростая задача. И хотя Troika Games уже вполне рекомендовали себя как знатные RPG-ваятели, их опыт в создании адекватных 3D-игр пока еще под вопросом. История знала кучу примеров, когда даже и вполне "проверенные" конторы лажались просто катастрофически. Но хочется надеяться, очень хочется. Уж больно тема родная. В следующем году мы узнаем, оправданы ли эти надежды. Что-то подсказывает мне, что уж по крайней мере там будет на что посмотреть. ■

Будем жрать?

Вампирская романтика, мрак городских улиц, огнестрельное оружие, интриги, сверхъестественные способности, яркие персонажи, мощный движок, опытные разработчики... Надо ли продолжать?

Процент готовности:

70%



GROUND CONTROL

Operation Exodus

В далеком 2000-м году на стратегическом небосклоне возшло довольно-таки мало ярких звезд. Но если с традиционными "плоскими" стратегиями положение было еще более-менее (вспомните великолепные *Majesty* или *Shogun*), то их 3D-коллеги заслуживали не самых лестных эпитетов. Перенавороченные и безжизненные (*Dark Reign 2*), серые и просто провальные (*Force Commander*). На фоне этого сброда "первых полностью трехмерных RTS" разной степени паршивости выгодно выделялись лишь две игры — вышедшая в конце года "сюрреалистическая" *Sacrifice* (которую, впрочем, назвать "классической RTS" можно лишь с большой натяжкой) и, конечно же, "серьезная" тактическая стратегия *Ground Control*. Переработанная концепция *Myth*, ювелирно выверенный баланс, удобный интерфейс и высокотехнологичная графика надолго вырвали многих стратегов из реальной жизни.

Sierra, почуяв успех игры, моментально посадила разработчиков из *Massive Entertainment* за выделку аддона, который увидел свет уже через полгода после выхода оригинальной игры. А затем о *Ground Control*, казалось бы, забыли...

Первые вести о сиквеле появились только через два года. Но, как ни странно, двухлетняя выдержка почти не сказалась на внутреннем облике игры: капельку подправленная концепция и по-прежнему убойная графика. Новаций — кот наплакал. И это прекрасно, черт возьми!

Назад в будущее

Война, разразившаяся в XXIV веке от Рождества Христова между милитаризированными корпорациями The Order of the New Dawn и Crauven Corporation (см. также ис-

торию первой части *Ground Control*), закончилась плачевно для обеих сторон. Первая в ходе долгого конфликта благополучно канула в Лету, вторая же, обескровленная войной, растеряла все свои колонии. Впрочем, ненадолго...

Триста лет спустя организация Terran Empire (правопреемница Crauven) взялась за восстановление прежних границ империи и столкнулась с яростным сопротивлением Northern Star Alliance, прибравшего к рукам все бывшие планеты землян. И только спустя тридцать лет непрерывной войны Terran Empire удалось взять инициативу в свои руки. Флот NSA был разбит и рассеян по галактике, большая часть планет захвачена, а остатки Альянса укрылись на планете-столице Morningstar Prime под энергетическими щитами, разрушить которые — лишь вопрос времени. А его у NSA все меньше и меньше: рано или поздно земляне найдут способ отключить защитные купола, и тогда вторжение неминуемо. Осознавая безвыходность положения, руководство Альянса обращается за помощью к нашему герою — капитану Джекобу Анджелусу. Единственная возможность выиграть войну для NSA — найти некие инопланетные артефакты, и заняться этим должен Анджелус.

Предугадать дальнейшее развитие сюжета не составляет никакого труда: поиски артефактов приведут к материализации на сюжетной сцене третьей стороны — инопланетной расы, против которой немедленно объединятся NSA и Terran Empire. А разобравшись с внешним врагом, можно будет продолжить внутрирасовые разборки. Интересно, разработчики позаимствовали сюжет у *Battlezone* и еще доброго десятка игр, — или это просто совпадение?

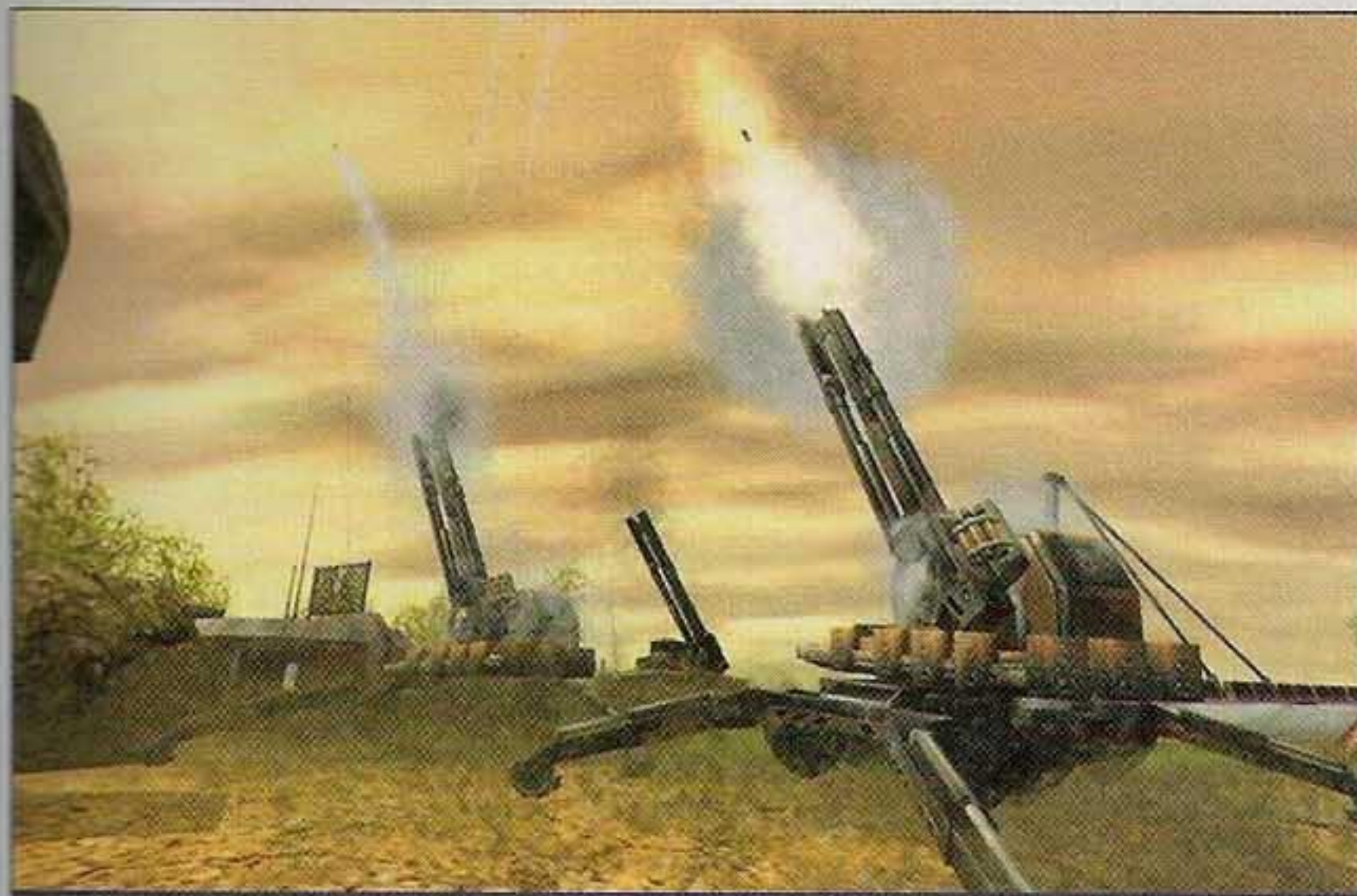
Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Sierra Entertainment
Разработчик:	Massive Entertainment
Похожесть:	Ground Control, Ground Control: Dark Conspiracy
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.groundcontrol2.com



▲ На этого пехотинца угрожали около тысячи полигонов. Для стратегии — почти nepозволительная роскошь.



▲ В случае особой опасности можно отсидеться на базе. Справедливо это, впрочем, только для мультиплеерных баталлий.



▲ Использование стационарных гаубиц — верный способ нанести сокрушающий удар издалека, не вступая в ближний бой.



▲ Каковы красавцы! Наверняка местные аналоги "мамонтов".

Полный контроль

Ground Control, несмотря на строго положительные отзывы критиков, относительно малоизвестен, поэтому будет нелишним дать небольшое пояснение для тех, кто пропустил первую часть или вообще о ней не слышал. Это одна из немногих действительно удачных тактических стратегий (на момент релиза единственными ее достойными конкурентами были две части Myth), где использование особенностей трехмерного ландшафта и обеспечение грамотного взаимодействия различных родов войск составляют основу геймплея. "К черту набившую оскомину концепцию "база-versus-база", долой тупой раш, хватит ползать по тибериумным полям и вкалывать в золотиносных шахтах — людям это надоело!" — рассудили умницы-шведы на самой начальной стадии разработки. В итоге получился чистейший тактический концентрат, вызывающий эйфорию даже у бывалых игроков после пары минут. Недостатки, разумеется, были. Поэтому теперь, взирая на плоды своего творчества по прошествии нескольких лет, Massive решила на некоторые нововведения в геймпле.

Перво-наперво разработчики отказались от повзводного управления. Отныне каждой боевой единицей придется командовать отдельно, однако никто не мешает объединять юнитов в группы.

Исчезла и система предбоевого комплектования войск. В первой части игры перед загрузкой карты игроку давали возможность оснастить каждый взвод каким-нибудь полезным на задании оборудованием. Но предугадать, какое именно спецоборудование понадобится в каждом конкретном случае, зачастую не представлялось возможным. Сделав неправильный выбор, геймер, промучавшись с полчаса, частенько бросал миссию на полпути и начинал с самого начала. Во второй части все намного проще или, как признаются сами разработчики, "аркаднее". Медитировать над списком дополнительных приспособлений до высадки в месте конфликта больше не надо — на любой карте есть специальные здания, где можно прикупить все необходимые железяки. То есть система напоминает то, что мы видели в Z, — чем больше вам удалось захватить строений, тем лучше.

Кроме выбора оборудования, в Ground Control перед боем можно было задать для каждого взвода параметры огневой мощи, степени защиты, радиус обзора/поражения и скорость передвижения (увеличиваешь одно — уменьшается другое, как в ролевиках). Непонятно, как эта система будет реализована во второй части: мы сможем модифицировать умения наших подопечных до начала миссии или же будем начинать игру со стандартными юнитами и затем докупать для них приспособления,

усиливающие убийность пушек, повышающие скорость и так далее.

Заполучить доступ на склад с оружием можно, кстати, не только путем банального захвата возжеленного здания, но и выполнением дополнительных заданий — убийства определенного NPC, зачисткой еще одного сектора и тому подобного. Основные миссии особым разнообразием не отличаются: сопровождение ключевых персонажей, беготня за артефактами и неизбежный kill'em all. Последний тип заданий, по идее, должен встречаться реже прочих — армии NSA не под силу тягаться с военной машиной землян, а возможность поиграть за любую из сторон будет, вероятно, только в мультиплеере.

А вот на отсутствие тактического разнообразия жаловаться не придется: манера ведения боя и поведение войск каждой из фракций на поле брани — сугубо индивидуальны. Находящиеся в меньшинстве силы NSA активно используют особенности местности: передвигаются по открытым пространствам (чтобы в случае нападения успеть оперативно развернуть гаубицы и смешать солдат противника с землей), избегают лесов и ущелий, для обороны используют неприступные возвышенности. Третья сторона-участница конфликта имеет на вооружении всепогодную технику и боевые вездеходы, что дает ей преимущество при нападении на практически беспомощного во время бури противника.

Думаю, нет нужды напоминать и о роли трехмерного ландшафта в Ground Control 2. Находясь по одну сторону холма, вы никогда не увидите, что творится с другой — эту проблему могут решить летающие юниты или радарная установка. Пехотинцы, укрывшиеся в тени, попортят вам немало крови, а спрятав своих бойцов в овраге, можно пережить вражескую зачистку местности. Подобным примерам — несть числа.

Графоманам на заметку

"Зажмурься. Забудь. Такой графики в компьютерных играх при нынешних технологиях добиться невозможно. Так не бывает," — выдает скептически настроенный мозг после ознакомления с первыми скриншотами Ground Control 2. Нет, все-таки бывает. Пасторальные зеленые луга (ни дать ни взять — Новая Зеландия!), растрескавшаяся земля знойных пустынь (тут постарался bump-mapping) и умопомрачительное небо (ближайший аналог — Halo) — все это результат кропотливой работы маленькой, но отнюдь не гордой шведской команды. Ее абсолютно новый движок совершенен практически во всех отношениях.

Там, где другие довольствуются сотней полигонов, шведы, не мелочась, щедро отсыплют тысячу. Карты

кишмя кишат малозаметными деталями, которые лень прорисовывать большинству других разработчиков. Модели техники вне конкуренции. Даже фигуры солдаты вылеплены не хуже, чем в некоторых экшенах. Системные требования? Да, не самые низкие, но движок способен подстраиваться под каждую конкретную систему и выдавать пусть и чуть менее детализированную картинку, зато абсолютно без тормозов. Но лучше все же проапгрейдиться: по части графики сотрудники Massive — признанные мастера.



"Ну и что в ней нового? Трехмерная графика? Ха, да сейчас каждый первый проект может похвастаться такой "фичей"! Не испорченная строительством тактика? "Блицкриг", "Противостояние" и Praetorians давным-давно прописались на наших винчестерах. Баланс? Милости просим в Warcraft III. Вторично до мозга костей", — вынесут вердикт скептики. Что же, Massive есть чем их переубедить.

Итак, первый непобиваемый козырь шведов... возможность прохождения одиночной игры в совместном режиме! Обойдусь без комментариев, знающие люди и так все поняли.

Оглашение второго сюрприза от разработчиков может вызвать не только бурную овацию стратегов, но и черную зависть со стороны многих авторов популярных многопользовательских игр. Отныне к сетевой игре можно подключиться... в любой момент! Нет нужды искать соперников и часами вести с ними переговоры. Загрузился — выполнил цель миссии — марш на следующую карту. А уж в процессе к игре смогут подключаться геймеры-союзники или враги. Что особенно интересно — прохождение не концентрируется вокруг одного человека. Вы можете начать кампанию, которую подхватят другие игроки, а затем вернуться к ней только спустя пару дней.

Страшно даже подумать, что сулит подобное нововведение. Грамотный промоушен и отсутствие явных ошибок — этого будет достаточно, чтобы гранды вроде Command & Conquer: Generals и Warcraft III с треском и грохотом вылетели из чартов NPD Techworld. Конечно, мы все знаем с детства, что чудес не бывает. Но вдруг?.. ■

Будем ждать?

Амбициозный проект, небезосновательно претендующий на лавры лучшей тактической стратегии в этой части Млечного Пути.

Процент готовности: **70%**

Игорь Варнавский
(revolt@igromania.ru)

ROME -TOTAL WAR-

Долгое время казалось, что заткнуть под один венец глобальные стратегии вроде Civilization и Master of Orion и классические "приземленно-рамочные" RTS а-ля Warcraft и Command&Conquer невозможно в принципе. Разработчики всех мастей сватали их так и эдак, обещали неслыханное приданое, дразнили перспективами мирового господства... но все безрезультатно. Особо удачливым свахам удавалось-таки добиться заключения брака, но такие союзы существовали недолго: после пары месяцев с начала разработки и совместной жизни "семья" неизменно распадалась. И только лишь в 2000 году английская студия Creative Assembly совершила невозможное — добилась практически идеального результата в нелегком деле скрещивания жанров и явила свету новаторскую TBS+RTS под названием Shogun: Total War. Последняя продемонстрировала удивительную живучесть, истинно японское долголетие (движок старичка "Сегуна" используется даже в свеженькой Medieval: Total War — Viking Invasion) и поистине кроличью плодовитость.

Римская основательность

Rome: Total War ни на йоту не отступает от традиций своих именитых предков. Общая игровая концепция не претерпела революционных изменений, за исключением разве что переноса времени действия в эпоху расцвета Римской Империи... Впрочем, об этом мы поговорим чуть позже, а пока рассмотрим основные изменения, произошедшие в "глобальной" части.

Основное действо игры по-прежнему разворачивается на плоской "стратегической" карте. Строительство поселков и крепостей, сбор налогов и податей, бесконечные апгрейды и научно-технический прогресс, пестование собственной армии и захват провинций... Впрочем, стоп, вот и первое серьезное изменение: провинций больше нет — они были упразднены эдиктом Creative Assembly в 2756 году от основания Рима, а их роль, по сути, теперь играют города. Карта отныне представляет собой не пестрое одеяло, сотканное из лоскутков-феодов, а самый нату-

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Activision
Разработчик:	Creative Assembly
Похожесть:	Shogun: Total War, Praetorians
Дата выхода:	Январь 2004 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.totalwar.com/community/rome.htm

ральный трехмерный ландшафт. На практике это означает полную свободу перемещений. Хотите заблокировать дорогу противнику? Без проблем: займите оборону на горном перевале, и враг уже никуда не пройдет.

Планировка городов наконец-то отошла от схемы "четыре каменные стенки плюс полторы постройки". Крепостная стена в Rome: Total War выглядит именно как крепостная стена, а не разделительная картонка между осаждающими и защищающими город войсками. В населенных пунктах появилось множество анимированных зданий: так, приблизив камеру к самой земле, можно разглядеть, как в Колизее сражаются гладиаторы, по улицам с зажженными факелами носится восставший плебс, а в римских термах патриции и матроны устраивают оргии...

Ассортимент зданий, дабы не морочить игрокам голову, значительно урежут, но каждую постройку можно будет улучшать различными дополнительными пристройками. Но самое интересное заключается в том, что любые строения, сооруженные в "глобальном" режиме, будь то форты, мосты, бараки или заштатные акведуки, при переходе в "тактический" режим моментально предстанут в полном 3D!

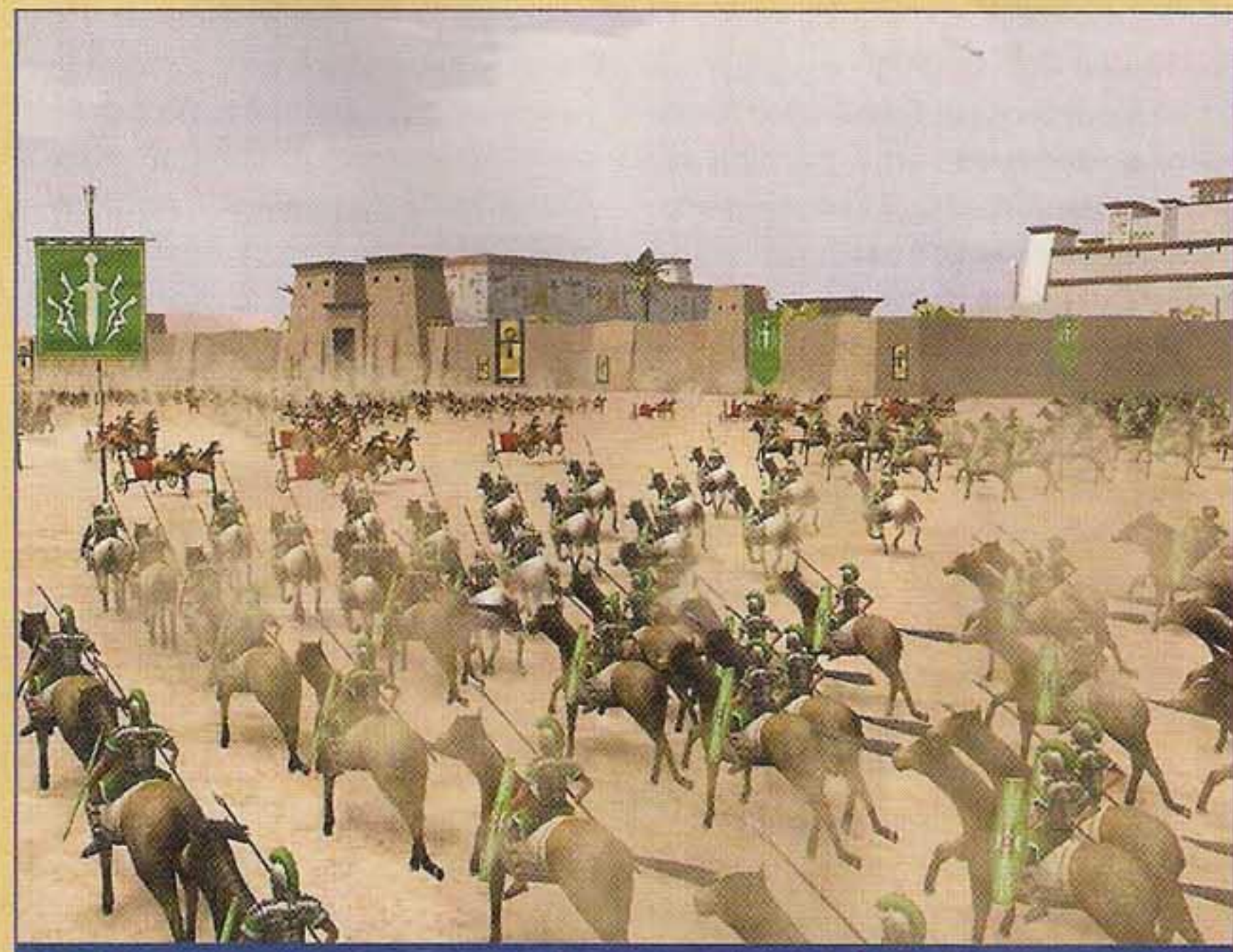
О глобальных изменениях в экономике (а это одна из ахиллесовых пят всей серии) пока что толком ничего не известно, однако разработчики клянутся Юпитером: намечаются положительные сдвиги. А вот дипломатическая модель и боевая система в рихтовке не нуждаются — они и так почти безупречны.

Раскидистое как баобаб дерево технологий из предыдущих серий Total War здесь изрядно обкорнают. Придворные садовники Creative Assembly считают, что уж больно

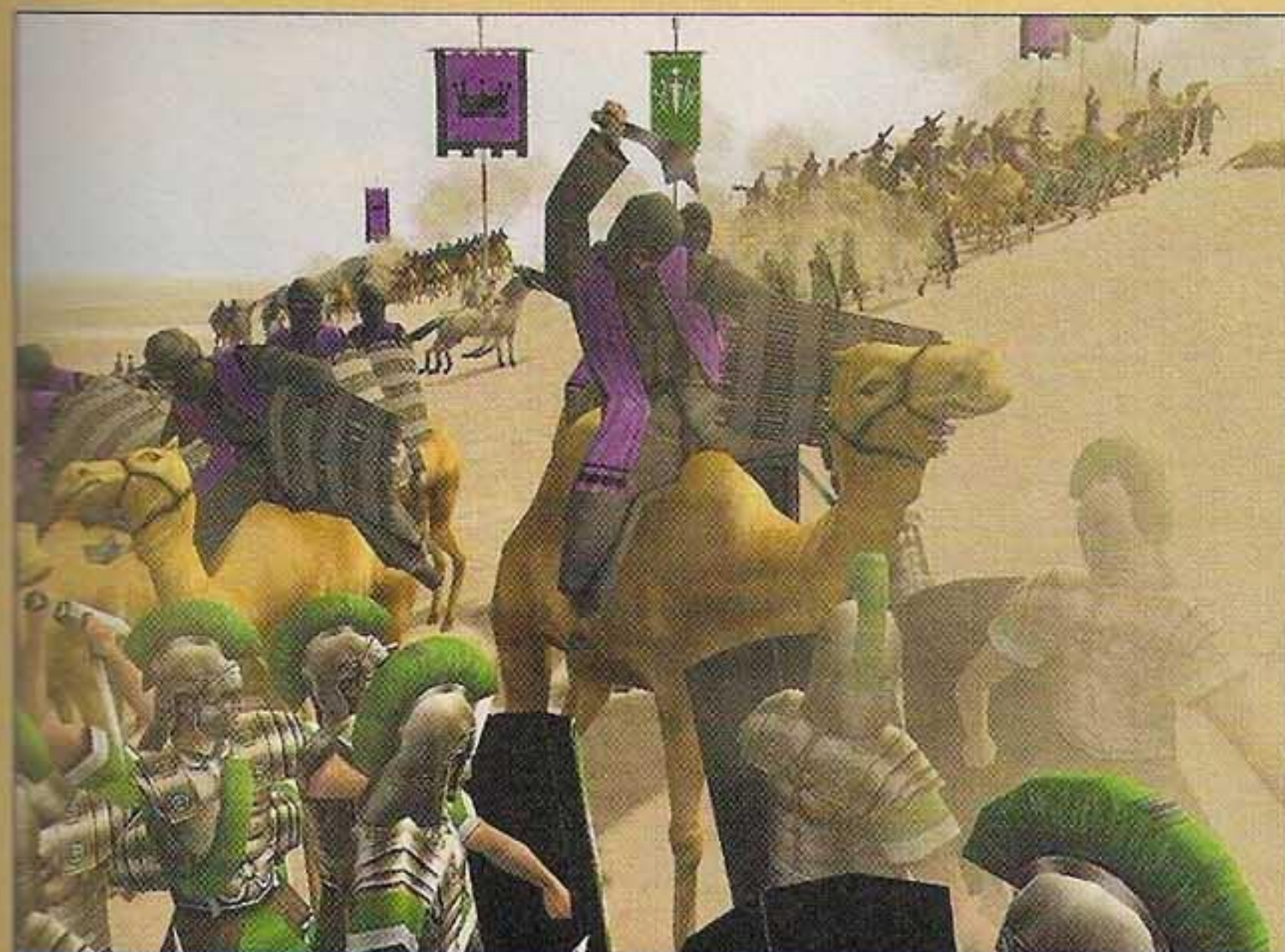
оно запутанное. То же самое касается парка юнитов и списка доступных к постройке зданий. Резко сократившееся видовое разнообразие солдатни сможет облегчить игрокам жизнь, ведь раньше далеко не каждый историк мог разобраться, в чем различие между этим и другим юнитом. Что уж говорить про обычных геймеров...

Каждая из представленных в игре сторон (Рим, Греция, Карфаген, Персия, Египет, скифы, варвары — в общей сложности двадцать одна враждующая "нация") получит в свое распоряжение один основной уникальный род войск. У римлян это, естественно, вымученные и дисциплинированные легионеры, коронным номером которых является всем известная "черепашка". Греки уповают на любимую игрушку Александра Македонского — смертельно опасную для конницы фалангу. Не отесанные римским мечом варвары слыхом не слыхивали о дисциплине и порядке и предпочитают глупый, но яростный раш. Военачальники Карфагена и Персии обожают боевых слонов...

Несмотря на некоторое упрощение концепции, авторы клянутся, что регресс стратегической части игры не грозит — этому должны послужить "особый стиль поведения каждой из враждующих сторон и уникальные юниты". Иными словами, теперь параметрами "набожность", "лояльность", "деловые качества" и так далее щеголяют не только полководцы, но и самые распоследние рабы-копыеносцы. Последствия сего нововведения даже страшно представить: и раньше было непросто совладать с норовом кучки подопечных вояк, а теперь нам предстоит улаживать огромные вооруженные полчища! Ультимативный вариант разрешения любых проблем с нес-



▲ Противник осмелился выйти из города. Что ж, тем хуже для него.



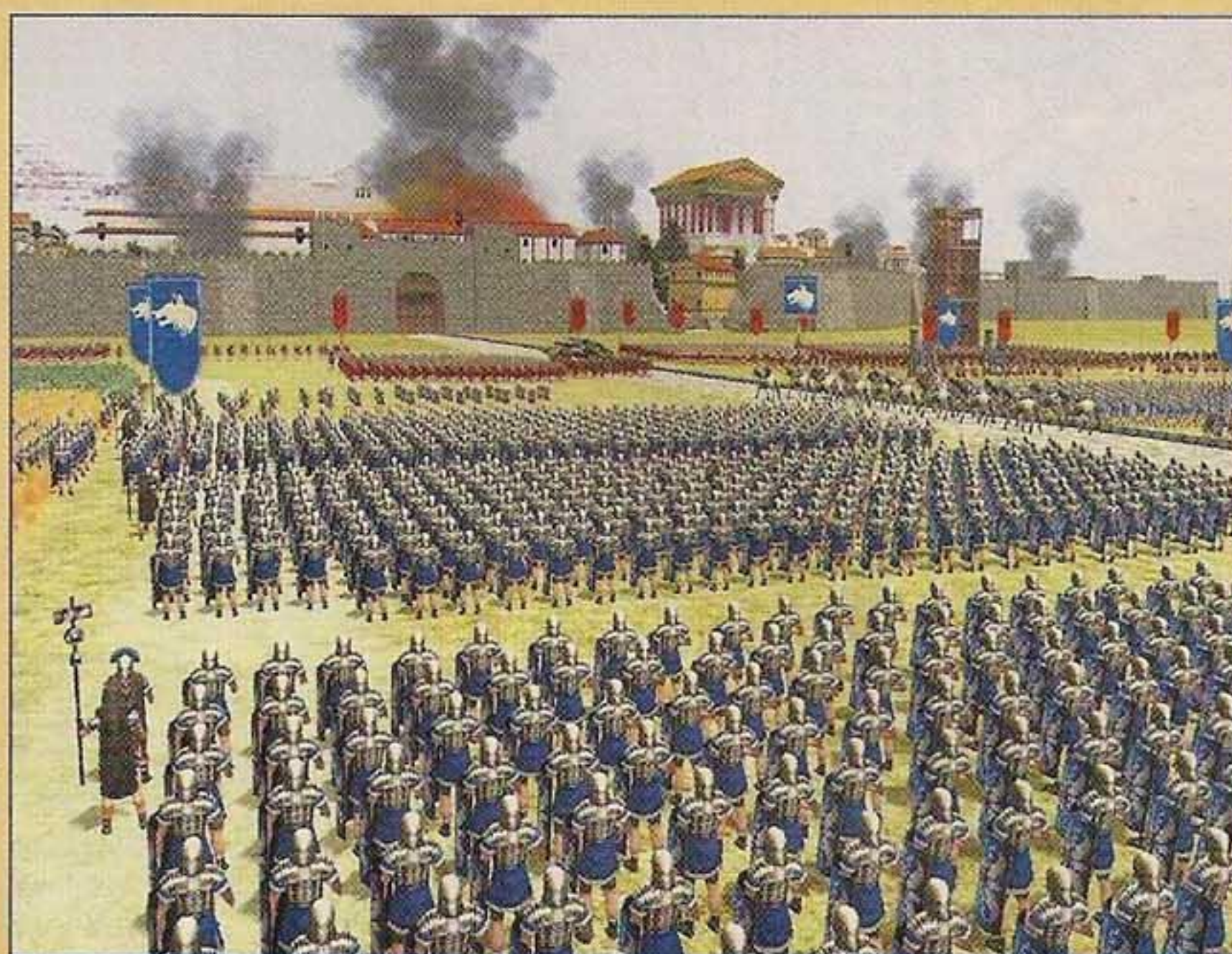
▲ Даже при максимальном приближении модели выглядят гораздо лучше, чем в разрекламированной *Empires: Dawn of the Modern World*.

говорчивыми военачальниками — использование убийц-ассасинов — поневоле отходит на второй план. А инквизицию в Древнем Риме, к сожалению, еще не придумали.

О чем не стоит беспокоиться, так это о проработке игры с исторической точки зрения. Ребята из Creative Assembly, в отличие от некоторых, не кричат на каждом углу о своей любви к гипер-реализму, и тем не менее с дотошностью архивариуса проверяют все детали на соответствие историческим реалиям.

товые изображения юнитов и нехитрые ландшафты может и были настоящим достижением научно-технического прогресса, но сегодня эта графика выглядит, мягко говоря, безобразно.

И вот, пережив череду реинкарнаций и продолжений, серия *Total War* наконец-то обрела долгожданное "полное трехмерье". *Rome* не только одна из красивейших стратегий будущего года, но и самый зрелищный на сегодняшний день проект. Мускулистый движок при подде-



▲ Командование осматривает легионы: последние приготовления перед решающей атакой на вражеский город.

ния словами почти невозможно — это надо видеть!

За время, прошедшее с выхода *Shogun*, солдаты научились множеству боевых приемов — поэтому ни один поединок на поле брани не будет похож на другой. Очевидцы наперебой стремятся поведать об изысканности батальных сцен: вот, например, легкая персидская конница, вздымая клубы пыли, песчаным вихрем налетает на ошалевших легионеров. Последние выставляют вперед мечи, закрываются щитами, ухо-

врагов, хлынувших во внутренний двор, поливают стрелами и кипящей смолой упрямо карабкающихся по лестницам противников. Нападающие знают: исход драки за стены решит все, дальнейшее — дело техники. Обреченные на гибель жители напоследок поджигают продовольственные склады: захватчику достанется разрушенный до основания город, на восстановление которого потребуются колоссальные средства и немалое время.

В идеале, конечно, в драку лучше не ввязываться, а дожидаться, пока сцепятся соседи. Ну а когда они закончат — захватить полуразрушенный город с изрядно поредевшим гарнизоном защитников.



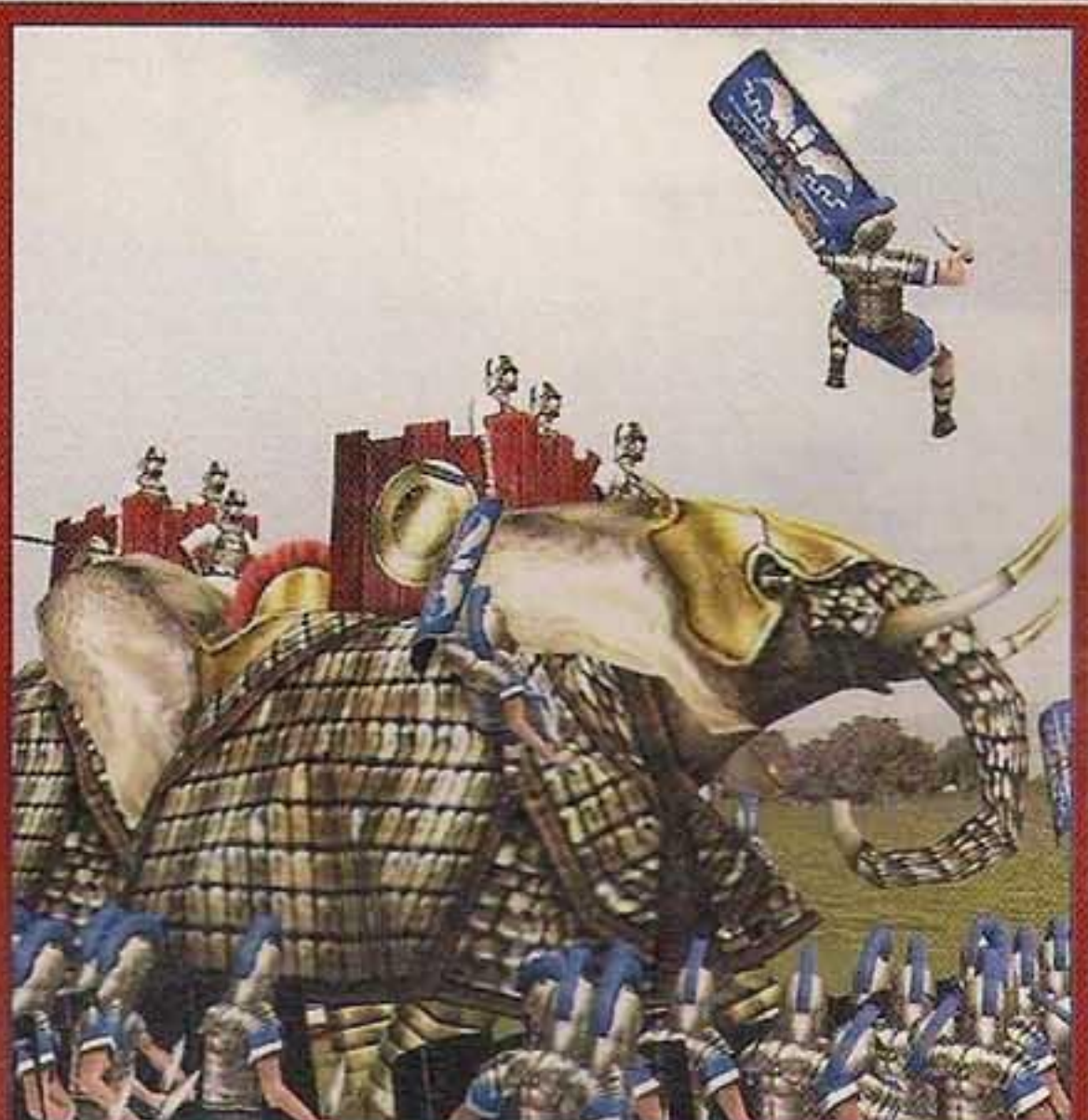
Total War был и остается эталоном жанра TBS+RTS (состоящего только и исключительно из игр этой серии), достойным помещению в лондонскую палату мер и весов. Он остается образцом для подражания, скопировать который еще ни у кого не хватило ни сил, ни смелости. Стоит надеяться, что *Rome* продолжит добрые традиции сериала.

В то же время младшему братику *Total War* по имени *Praetorians* стоит начать серьезно беспокоиться. Буквально через полгода этот успешный проект от Pyro Studios может исчезнуть в густой тени голиафа *Rome*...

Боевые слоны как оружие массового поражения

Закованные в броню слоны, которыми могут похвастаться армии Карфагена и Персии, — одни из самых мощных боевых юнитов в *Rome: Total War*. Разработчики утверждают, что их атака сродни использованию оружия массового поражения: разъяренные слоны (в древности животных перед боем накачивали "слоновым озверинном" — особым отваром из специальных трав) с разбегу врезаются во вражеский строй и, не обращая внимания на жалящие стрелы и копья, топчут всех, кто осмелится встать у них на пути. Особо "удачливые" бедолаги жестоко насаживаются на острые бивни.

Впрочем, есть у "слоновой" медали и обратная сторона: коварный враг может напугать животных пронзительными звуками или при помощи разожженных костров обратить их вспять — против нас. Кроме того, за деньги, которые уходят на дрессировку одного слона, можно вымуштровывать не один десяток легионеров...



Это, однако, не значит, что сюжет игры будет один в один списан из учебников по истории древнего мира. Писать историю, хоть и виртуальную, будете вы сами. Ганнибал, Гай Юлий Цезарь или Спартак могут стать как вашими лучшими друзьями, так и злейшими врагами.

Хлеба и 3D-зрелищ!

Одна из причин, по которой игры из серии *Total War* до сих пор не вошли в пантеон чартов NPD Techworld (чарт игр-рекордсменов по продажам) — их безбожная техническая отсталость по сравнению с ближайшими конкурентами. Для "Сегуна" образца 2000 года спрай-

рке определенного количества мегагерц способен выдюжить схватку десяти тысяч солдатиков в режиме максимальной детализации, а камера наконец-то перестанет цепляться за кончики копий и воспарит чуть ли не к облакам.

Трехмерность сотворила с *Rome: Total War* почти то же самое, что в свое время и с *GTA 3*. На смену кучкам дергающихся пикселей идут, сверкая латами, стройные полигональные легионы и фаланги. Многоопытные западные журналисты, одним глазом видевшие раннюю бету игры, в своих "первовзглядах" и "first impressions" исторгают мегабайты междометий и единогласно заключают: "Описать сраже-

дят от ударов, совершают резкие выпады, демонстрируя при этом отменный motion capture.

Отдельная тема — осада и штурм городов. Сначала катапульты атакующей стороны засыпают город горшками с зажигательной смесью. Повсеместно вспыхивают пожары. Затем настает очередь штурма укреплений — в *Rome: Total War* ворваться в город можно не только через раздрюченные ворота, но и через, к примеру, пролом в кирпичной кладке (угадайте, как он там образуется?). Ну а в финале следует ожесточенная битва за господство на городских стенах. Изнуренные защитники крепости с ужасом наблюдают за потоком

Будем ждать?

Венценосная серия *Total War* в самом ближайшем времени обещает сделать еще один шаг на пути к идеальной стратегии.

Процент готовности:
70%



Честно признаться, столкнувшись первый раз с "Козаками", я никак не ожидал, что движок этой игры ждет столь продолжительная и богатая всяческими перипетиями карьера. И тем более я удивился, когда игра, превратившись в настоящий сериал, вначале устроила геймерам продолжительный экскурс в эпоху наполеоновских войн, а теперь, предварительно сделав временную петлю в "Завоевании Америки", благополучно добралась до Первой Мировой...

Словом, знакомьтесь с новой инкарнацией "казачьего" движка — "Антантой" от питерской разработческой команды "Леста". Дальше по хронологической шкале двигаться вроде бы некуда, впереди — только Вторая Мировая, освоенная в жанре RTS такими шедеврами, как "Блицкриг" и "Sudden Strike". Впрочем, пути казахи неисповедимы — и как знать, быть может, в будущем нас еще порадуют чем-нибудь таким на тему битв "единственной гражданской". Тем более что движок уже продемонстрировал свою

молодецкую удачу и способность принаровиться к любым историческим обстоятельствам.

Женский батальон на фоне подсолнухов

Понятно, что несмотря на название игры, странами Антанты (это, напоминаю, Англия, Франция и царская Россия) дело не ограничивается. Ведь должны они с кем-то воевать, разве не так? По этой простой причине к списку основных действующих сторон неизбежно добавляются кайзеровская Германия и австро-венгерская монархия — собственно говоря, основные зачинщики Первой Мировой.

Каждой стране, по традиции, полагается персональная военная кампания. Нам предстоит сражаться в Мазурских болотах и на равнинах Шампани, участвовать в Седанской бойне и Брусиловском прорыве. Нас будут бомбить с воздуха и обстреливать с моря, жечь огнеметами на подступах к Геделле, травить газами под Ипром и страшать под Аррасом

Жанр:	RTS
Издатель:	Buka Entertainment
Разработчик:	Леста
Похожесть:	Козаки, Завоевание Америки
Дата выхода:	Третий квартал 2003 года
Системные требования:	CPU 600MHz, 64Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.entente.net

"невиданными железными монстрами" — танками. Впрочем, не забыты и одиночные миссии, и, само собой, мультиплеер. Кроме того, все желающие смогут воспользоваться генератором случайных карт, так что хороших и разных полей сражений обещается великое множество.

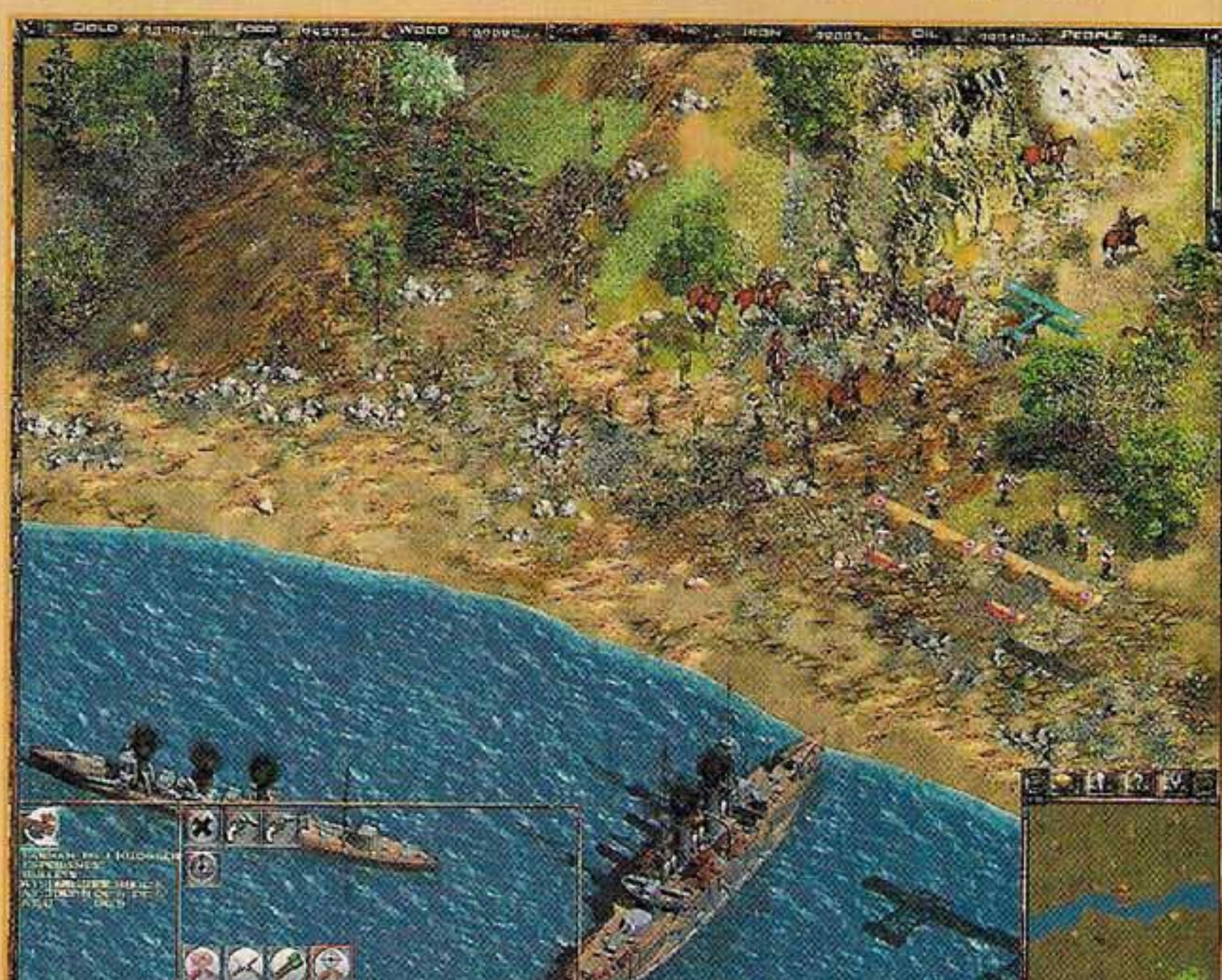
Здания в игре, как водится по старой "казачьей" традиции, двух типов: посредством одних добываются ресурсы, а другие производят боевые единицы — теперь еще и единицы техники, в списке коих замечены танки, аэропланы, артиллерийские орудия, а также эсминцы и крейсера. Впрочем, и обычная пехота в "Антанте" обзаведется винтовками, пулеметами, минометами и прочими аксессуарами первой по-настоящему дистанционной войны. Однако

никуда не денутся и штыковые атаки, и отчаянные налеты вооруженной шашками и саблями кавалерии.

Танки, пушки, и прочие механические чудища будут выходить на свет божий из закопченных ворот дымных и неопрятных фабрик и заводов. Сами железные машины не шибко презентабельны в эстетическом смысле. В плане дизайна различной техники разработчики полностью опирались на исторические источники. Все самолеты, танки и бронетранспортеры выглядят простенько, неуклюже и наивно, как и положено первым образчикам "машин для убийств" тех времен. Так что если техника, на ваш взгляд, одним своим присутствием портит "по-казачьи" радостный и пестрый пейзаж — не взыщите: разработчики здесь ни при чем.



▲ Немецкий планер застал противника врасплох... и создал некоторые помехи процессу мобилизации.



▲ Крейсер подошел близко к берегу: похоже, пытается создать дымовую завесу.

Помимо этого, нам обещано исключительное разнообразие юнитов, обладающих такой исторической и национальной спецификой, что дальше некуда. Так, с российской стороны будут представлены, в частности, бойцы... женского ударного батальона. И горя мало, что этот батальон существовал в единственном числе, на полях сражений ни разу не появлялся и проявил себя только однажды — во время обороны Зимнего Дворца в октябре 17-го года. Теперь эта "несправедливость" может быть исправлена, и желающие смогут бросать на вражьи редуты, вести на танки и слать на форсирование рек исключительно ратников женского пола. Определенно, что-то в этом есть...

В "Антанте" присутствует весьма необычный для "казацких" игр способ массовых убийств. Это — отравляющий газ, не имеющий запаха и устойчивой формы, что, однако, не мешает ему быть крайне смертоносным. Способ его распыления и размеры предполагаемых областей поражения пока неизвестны. Но, судя по всему, когда узнаем — рады не будем. Или... будет огорчен противник.

Ресурсы добываются по старой схеме — чем больше работников втиснется, к примеру, в шахту, тем больше они накопят угля за условную единицу времени. А в целях повышения общей "вместительности" сырьевые предприятия придется улучшать различными надстройками, пристройками и апгрейдами. Здесь, впрочем, ничего нового. Что до сельскохозяйственных угодий, то теперь они будут выглядеть по-разному: не одна и та же вечная пшеница на полях, но и маис, подсолнухи, или какая другая растительность. Правда, вид флоры жестко привязан к тому или иному государству, и я уже начинаю опасаться, что подсолнухи достанутся именно нашей с вами родине.

Зато войска теперь требуют ресурсы только для строительства и не расходуют их "на поддержание боевой готовности", так что нам больше не придется иметь дело с проблемой внезапного голода и массового падежа солдатиков в самый разгар сражения. Впрочем, у новой упрощенной "системы расхода ресурсов" есть и обратная сторона — снаряды и пули тоже не будут заканчиваться, сколько их ни расходуй. В надежде сравнить "Антанту" с основными "тактическими королями" последних лет до такой степени упрощать игру, наверное, все же не стоило.

Плюс электрификация всей игры

В плане геймплея "Антанта" наполнена многочисленными цитатами из родственных по жанру проектов. Помните Red Alert? Там перед началом основного строительства требовалось провести повсюду



▲ Шеренги новобранцев смотрятся грозно. Осталось проверить, каковы они будут в бою.



▲ Штурм в зимних условиях... но в летней форме. Впрочем, в крутом бою жарко и без полушубка.

электричество. То же самое и в "Антанте": без определенного количества угольных электростанций у вас не заработает ни одна шахта, не говоря уже о промышленных предприятиях. Так что к электрификации будьте морально готовы.

Игра вобрала в себя очень много особенностей тактических хитов нескольких последних лет. Например, как и в Sudden Strike, наличие офицера в отряде необходимо не только для формирования разного рода "линий", "каре" и прочих боевых построений. Теперь "начальство" способствует именно повышению боевых качеств подчиненных и, по-отечески обзывая солдатиков олухами, трусливыми бабами и слепыми обезьянами, повышает у них параметры точности стрельбы, дальности обзора и тому подобное. Кстати, с введением в бой пулеметов и динамитных шашек ушла в небытие одиозная и несколько нелепая фигурка барабанщика, что не может не радовать.

Судя по всему, нам будет доступна и раздача приказов в режиме па-

узы — заветная мечта каждого тактика. По примеру "Блицкрига" в игре будут окопы и, разумеется, невероятное умение юнитов рыть их прямо на ходу с потрясающей воображение скоростью.

Есть в "Антанте", однако, одна особенность, опробованная лишь в глобальных стратегиях и непривычная для жанра тактических RTS. Представьте себе — теперь в нашем распоряжении появились советники-заместители. Можно поручить им следить за добычей ресурсов или даже руководить боевыми действиями, хотя последнее, пожалуй, стоит все-таки оставить за собой, не доверяя в столь важном деле искусственному интеллекту. При желании можно и вовсе наблюдать за игрой со стороны, поручив все руководство не в меру умному AI.

Количество войск, которыми вы сможете командовать в игре, приблизилось к совершенно эпической цифре в десять тысяч служивых на одной карте! Как ни крути, размер полноценной дивизии. Так что поздрав-

ляю всех с повышением в звании. А если учесть, что десять тысяч — это максимум сил только одного игрока, а вообще сторон может быть гораздо больше (до восьми в сетевых баталиях), представить, что будет происходить на экране, я не берусь. Одно ясно — бойня получится еще та...

И при этом разработчики утверждают, что игра, даже при максимальном заполнении экрана войсками, не будет ни тормозить, ни виснуть. Как знать, может оно и так. Поживем — увидим.

И равнодушная природа...

Трагизм войны и совершенно безучастная к людским страданиям природа — почти что тютчевский мотив... Однако несмотря на все старания разработчиков сделать пейзаж в колористическом плане более суровым, под стать происходящим в игре драматическим событиям, в результате в "Антанте" все равно получились вполне веселенькие "казацкие" ландшафты, лишь кое-где "подпорченные" уже упоминавшимися выше индустриальными постройками. Кстати, милая деталь графического оформления: электрические столбы вписаны в пейзаж, но при этом не соединены друг с другом ничем, хотя бы отдаленно напоминающим провода. Передача тока по воздуху — это, ей-ей, круто даже для современного хайтека...

Что приятно — к игре будет приложена подробная энциклопедия военной техники начала XX века, и займет она ни много ни мало — отдельный компакт-диск. Прекрасный подарок всем любителям военной истории, поскольку книг по этой тематике практически нет, да и на просторах интернета очень тяжело найти более-менее обстоятельные сведения о вооружении Первой Мировой.



Несмотря на некоторые перечисленные выше недостатки, "Антанта" смотрится очень многообещающе. Едва ли игра сможет достоверно изобразить тогдашний тактический стиль, но бодрый геймплей, зрелищные сражения и погружение в атмосферу эпохи нам, можно считать, гарантированы. ■

Будем ждать?

Очередная серия "Казаков", на сей раз дополненная аэропланами, танками, змийцами, химическими атаками и цитаделями в духе Sudden Strike и Red Alert.

Процент готовности:
80%

The Hobbit

По одной из версий хоббиты произошли от сусликов. В пользу этой теории свидетельствуют их волосатость, прожорливость и привычка жить в норах.

Энциклопедия флоры и фауны Средиземья

Жанр:	Смешанная Action/Adventure
Издатель:	Vivendi/Sierra
Разработчик:	Inevitable Entertainment
Похожесть:	Rauman 2, MDK 2
Дата выхода:	Сентябрь 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.lordoftherings.com/frame_hobbit.jsp

Бильбо Бэггинс. Он же — Сумкинс, он же — Кучерявый, он же — хоббит (или — Хоббит. Кому как). Полноват, рост — метр с кепкой, глаза голубые, волосы — каштановые, слегка выющиеся. Холост, детей не имеет.

Разыскивается по подозрению в хищении социалистической собственности в особо крупных размерах из пещеры дракона. Также подозревается в ограблении гражданина Горлума и преднамеренном убийстве трех троллей, совершенном с особой жестокостью и цинизмом. Замечен в связях с эльфийской контрразведкой и магом-рецидивистом Гэндальфом.

Вооружен синим магическим клинком "Жало" и маскировочным волшебным кольцом. Прожорлив, изворотлив и очень опасен. Особая примета — отчаянно волосатые ноги.

Старая песня о главном

И не надейтесь — еще одного пересказа книги Дж. Р. Р. Толкиена (на этот раз — в моем изложении) вы не дождетесь, ибо уже одно название игры — **The Hobbit** — недвусмысленно говорит само за себя. Скажу лишь, что очередной игровой проект "по мотивам" известного, пардон, бестселлера один в один следует букве и духу книги. Никаких лирических отступлений. Никаких вольных толкований.

Перед нами, а точнее — пока только на горизонте: классический экшен-платформер с головоломными квестовыми вставками. Сочное мультяшное тельце игры будет разделено на одиннадцать глав, связанных между собой видеороликами. Пока вы смотрите очередную скриптовую вставку, движок незаметно подгружает очередной уро-

вень. Сами уровни представляют собой довольно большие локации, населенные хорошими и не очень хорошими жителями Средиземья. Впрочем, благодаря таланту художников проекта даже злые орки, тролли и назгулы будут выглядеть так, чтобы не травмировать неокрепшую детскую психику. Более того — авторы даже умудрились практически полностью обойтись без жестокости. Это вам не кровавый **The Lord of the Rings: The Two Towers** производства **Electronic Arts**.

Другими словами, **The Hobbit** — это добротный интерактивный мультсериал из одиннадцати частей: смотрим серию, затем разми-

наем пальчики на гигантских пауках и орках, смотрим еще одну серию... И так — до самого победного конца.

Однако о разминке пальчиков стоит поговорить подробнее, так как в интерпретации **Inevitable Entertainment** хоббит Бильбо — это уже не тот мохноногий домосед, которого мы знаем по книгам господина Толкиена и фильмам мистера Джексона. О нет, игровой Бильбо — настоящий голливудский герой, в совершенстве владеющий холодным оружием и секретами... восточных единоборств, своего рода ниндзя из Средиземья. Все враги хоббитов в панике и дрожат мелкой дрожью.



▲ Бильбо умиряет шахтерскую забастовку орков в сырых пещерах. Все внимание на меч: он не "световой", а — "магический"!



▲ Троль — такая душка, что, честное слово, даже жалко убивать. Впрочем, по сюжету он все равно — покойник.

Хоббинатор

Тот факт, что создатели The Hobbit научили Бильбо кунг-фу, не вызывает ровным счетом никакого удивления. В противном случае вместо динамичного экшена в лучших приставочных традициях мы получили бы занудную смесь недо-мультфильма и недо-игры. А так в нашем распоряжении окажется чуть ли не первоклассный файтинг. Бильбо сможет совершенствовать свое мастерство в трех типах атаки — чем выше уровень, тем сильнее удар. Кроме того, коротышка обучен зловещим комбо-ударам, защитным блокам и многим другим интересным трюкам. Добавьте к этому специальные бонусные приемы владения мечом и прочими смертоносными предметами — дубинкой, посохом и тому подобным. А еще в нашем распоряжении окажется внушительных размеров рюкзачок (да такой, что даже персонажи квестов образца 90-х со своими "инвентори" просто помрут от зависти). В рюкзачке можно будет хранить противоядия — от тошноты и рвоты, озверин — для быстрого бега и геркулесовой силы, и, конечно же, — камни, чтобы кидать их в орков, кровью которых не хочется даже марать меч.

Практически ни один платформер не обходится без бонусов, раскиданных по просторам игровых уровней, и The Hobbit не станет исключением из этого правила. Путешествуя по просторам Средиземья, Бильбо сможет собирать серебряные слитки и монетки для покупки предметов и драгоценные камни — для восстановления здоровья, подорванного в боях со злобной нечистью.

Особняком во внушительном арсенале воинственного коротышки стоит, как вы уже наверняка догадались, Кольцо Всевластия, нагло украденное у Горлума практически в самом начале похода за сокровищами. Кольцо, помимо невидимости, дает супергерою из Шира еще ряд бонусных умений, если верить слухам — гигантскую силу и возможность делать... slo-mo, которое со времен Макса Пэйна встречается едва ли не в половине экшен-игр. Но чтобы пресечь очевидный соблазн носить кольцо постоянно, разработчики ввели ряд ограничений на его использование. Например, после определенного промежутка времени кольцо будет соскакивать

с пальца само по себе, причем, как обещают разработчики, в самые непредсказуемые моменты. Будут и другие неприятные сюрпризы, но о них пока ничего толком не известно.

Чуть выше я упомянул о возможности покупать различные предметы, лекарства и оружие. Если кто-то вдруг решил, что торговые операции по закупке чудодейственных зелий, дубовых посохов и зубодробительных камней происходят в каком-то абстрактном универмаге, то спешу развеять это заблуждение. В игре ожидается более девятая часть положительных NPC — то есть "игроизирован" будет чуть ли не каждый мельком встречавшийся в книге персонаж. Встречные-поперечные будут всячески помогать нашему герою на нелегком пути к заветной цели: за деньги — заполнять рюкзачок, и совершенно безвозмездно — продираться сквозь дебри сюжета.

Хотя какие уж тут дебри — скорее уж шестирядная автострада с пит-стопами в виде квестов и попутных головоломок. Искренне надеюсь, что игровые загадки не будут ограничиваться занудными "подай-принеси", благо сюжет книги позволяет обойтись без этого и придумать действительно интересные задания.

Если отбросить умопомрачительную толпу NPC, остальные аспекты игровой системы не предвещают каких-либо эпохальных сюрпризов. Платформер — он и в Мордоре платформер.

Заветы Диснея

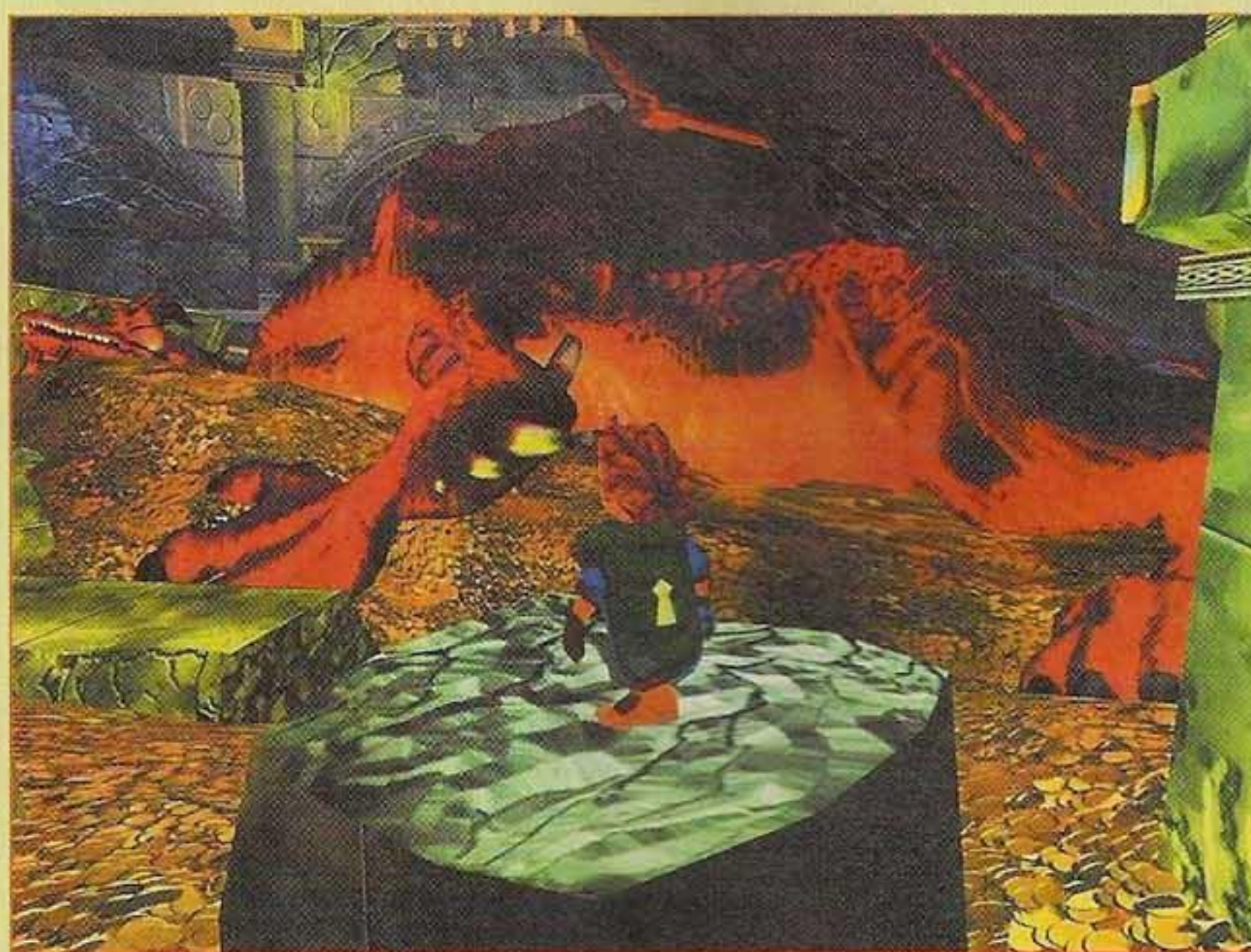
Помнится, в одной из интернет-дискуссий по поводу вреда для детей компьютерных игр с элементами насилия один из участников спора (кстати, профессиональный психолог) привел интересный аргумент в защиту игрушек. Смысл сказанного заключался в том, что сказки, которыми детей пичкают едва ли не с двухлетнего возраста, по сути своей зачастую более жестоки, чем тот же пресловутый Quake.

Возьмем хотя бы сказки братьев Гримм. Колдунья, поедающая маленьких мальчиков и девочек, обидавшиеся на колдунью дети, зажившие ее в печке, родители, оставляющие собственных детей в лесу для подкормки волков и медведей... Ну и хватит, пожалуй, — любой из вас может продолжить этот список самостоятельно.

Собственно, к чему весь этот



▲ Бильбо в анфас сильно смахивает на трехлетнего карапуза. Впрочем, это не признак его инфантильности, это — дань стилю.



▲ Классический эпизод из книги: Бильбо Бэггинс и спящий дракон.

разговор: при внимательном рассмотрении оказывается, что сказки Толкиена тоже щедро наполнены кровью и насилием. Кто не верит, может еще разок сходить в кино на "Две башни". Однако демонстрировать все эти ужасы в игре с ESRB-рейтингом "Teen" (то есть лицам от двенадцати и чуть старше) по стандартам цивилизованного мира — чуть ли не уголовное преступление.

Но разработчики не спасовали перед трудностями и нашли элегантный выход из положения — вся графика в игре сделана в "семейном" мультяшном стиле, в чем нетрудно убедиться, глядя на скриншоты. Даже орки и назгулы выглядят миловидно и совсем не агрессивно (боюсь, что лично у меня на этих милых парней и рука не поднимется). Заранее можно предсказать еще один несомненный плюс такого решения — у игры с таким движком вряд ли будут высокие системные требования.

О звуке пока известно мало. Думаю, что особыми звуковыми эффектами игра подобного жанра не может поразить в принципе. Ну, будут стандартные "бум-бум" и "хрусь"

при ударах по головам орков и "блым-блым" при сборе бонусов. Что там может быть еще? Озвучка персонажей — совсем другое дело: по словам разработчиков, к этой работе привлекается актерский состав из числа "недорогих" голливудских актеров. О музыке же — пока вообще ни слова.

В принципе, я думаю, основные ожидания нужно возлагать не на графику и звук, а на динамичность и играбельность. Без этих двух составляющих любой платформер — все равно что фантик без конфеты. ■

Будем ждгать?

Классический платформер, который при прочих равных условиях вполне может стать культовой игрой. Благо — сюжет обязывает.

Процент готовности:
85%

Лето кончилось, так и не успев толком начаться. Ночные заморозки окончательно вогнали индустрию в блаженный анабиоз, в котором она и пробудет до самого осеннего пробуждения. Впрочем, нашего "Центра" это, конечно же, не касается. "Нулевое" состояние (или, по-английски, "кондишн зиро") природы никак не повлияло на появление свежайшей информации по поводу нашего давнишнего знакомого — **Counter-Strike: Condition Zero**, который, "несмотря на, уже почти вот-вот". Навстречу ордам террористов и контр-террористов с автоматом наперевес выбегает другой монстр индустрии — **The**

Sims 2, потенциально самая жестокая игра за всю историю человечества. Кто кого, а?.. Впрочем, известно кто. Чу! Вы уже слышите, как этот "кто-то" по-бэтменски пролетает над страницами, хлопая по ветру черным кожаным плащом? Видите, как перезаряжает двойные "ингрэмы"? Чуете запах пожарищ? Впрочем, не видите, не слышите и не чуете, потому что еще не перевернули несколько страниц, за которыми притаился... Внимание!.. Макс Пейн, полицейский-тень и герой-одиночка, во второй раз готовится снизоить свинцовым дождем на головы мафиозного сброда. Спешите увидеть это раньше других: самые первые скриншоты из безоговорочно культового игробоевика **Max Payne 2!** Только сегодня и только сейчас. Show, как говорится, must go on!

Матвей Кумби, редактор

Counter-Strike: Condition Zero

Степан Чечулин (tomba@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Sierra Entertainment
Разработчик:	Ritual Entertainment
Похожесть:	Counter-Strike
Дата выхода:	Сентябрь 2003 года
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Системные требования:	Не объявлены

Игра под названием **Counter-Strike: Condition Zero** — один из тех проектов, которые рождаются долго и в муках. Впервые Condition Zero была анонсирована аж три года назад. Именно тогда Valve объявила о том, что начинает работу над некой сингл-версией всемирно известного **Counter-Strike**. Разработкой этого проекта озадачили **Rouge Entertainment**, и геймеры замерли в ожидании скорого чуда... Однако, как это ни прискорбно, мечтам не суждено было сбыться. У **Rouge Entertainment** что-

то не заладилось, и представители Valve решили перепоручить работу коллективу **Gearbox Software**. Дата выхода игры была перенесена. Вот так и начался долгий, тернистый путь Condition Zero к релизу, который не пройден до сих пор.

За то время, что Condition Zero находится в разработке, дата выхода неоднократно переносилась, авторский коллектив сменился еще раз (теперь игру доводит до ума **Ritual Entertainment**), а игровой процесс значительно преобразился.

В майском номере "Игрома-



▲ Судя по искрам рикошета в правой части экрана — перестрелка в самом разгаре.

нии" за прошлый год мы уже рассказывали о Condition Zero. Тогда всем казалось, что игра вот-вот увидит свет. Но — не сложилось.

По последним заявлениям Valve и **Ritual Entertainment**, 9 сентября этого года чудо все-таки произойдет, посему нам кажется вполне оправданной необходимость еще раз подробно, буквально под микроскопом изучить, что же будет представлять собой долгожданный **Counter-Strike: Condition Zero**. Благо рассказать есть о чем.

Что в имени тебе моем?

Не думаю, что мне стоит, изображая из себя что-то вроде экскурсовода, водить вас по закоулкам прошлого и с апломбом столетнего старца вспоминать историю Condition Zero, рассказывая, что нам обещали разработчики раньше и до чего в конце концов дошли. Оставим историю историкам, а сами просто посмотрим, как обстоят дела буквально за пару месяцев до выхода игры.

Прежде всего, нас не ждет никакая "цельная сюжетная линия". Разработчики посчитали, что не нужно забивать головы игроков всякими сюжетными хитросплетениями и вживанием в чей-то конкретный об-

раз. Так что играть нам предстоит за командира абстрактного спецподразделения, цель которого проста: выполнить поставленную задачу. Все предельно ясно. Не придется обременять воспаленный ум проблемой зарабатывания денег, покупкой оружия и снаряжения, разумным распределением финансов и прочей неуставной ерундой. **Ritual Entertainment** в теории и на практике ратует за годами проверенный принцип всех успешных экшенов: чем проще, тем лучше. Поэтому все задания мы будем выполнять с заранее сформированной командой бойцов и оружием, которое выдается непосредственным командованием. Хорошо хоть не исключена возможность экспроприировать новые пушки у поверженных противников. По большому счету, такой геймплей вполне в духе оригинального **Counter-Strike**, что есть хорошо.

Миссии в количестве двадцати штук, разбитые на пять-семь сценариев каждая, будут проходить в самых разных частях света. Нам предстоит сразиться с террористами в условиях, приближенных к арктическим, навести порядок в джунглях, поставить на место зарвавшихся возмутителей спокойствия в пустыне, а также показать кузькину мать бандюгам, бегая



▲ Террорист возомнил себя суперменом и навострил пушку... Кто ж тебя учил так держать дробовик, дорогой?!



▲ Узнаете форму? Русский спецназ атакует!

исключительно в городских интерьерах. В общем, полный набор самых разнообразных "спецназовских" достопримечательностей.

Увы, разработчики последовательно избегают любой конкретики, поэтому понять, в джунглях какой страны или хотя бы континента придется наводить порядок, решительно невозможно. Пока известно лишь то, что одна из миссий будет проходить в Ираке. Неужто возьмемся непосредственно за Хусейна?..

К сожалению, а может, и к счастью, играть можно будет только на стороне "хороших парней", то есть "контр-террористов". Следует отметить, что различные спецподразделения представлены в игре в самом широком формате: тут вам и бравые парни из американского SEAL, и суровые британские бойцы из SAS, и немецкие орлы из GSG-9, и отважные французы из элитного отряда GIGN. Но перечень был бы неполон без самого радостного для нас известия: в одной из миссий Condition Zero можно будет поиграть за легендарный российский спецназ! Неясно, правда, какое конкретно будет представлено подразделение, но сам факт присутствия на международной контртеррористической арене русских бойцов не может не радовать.

Авторы игры уверяют, что все миссии будут отличаться разнообразием и не дадут заскучать даже самым привередливым игрокам. Боевые задачи предстоят самые разные, и во многом похожие на те, что были в Counter-Strike. В одной из миссий, например, придется сделать все для того, чтобы террористы не взорвали бомбу, в другой — спасти заложников, в третьей — сопровождать по улицам важную персону. Не забыты и "релаксирующие" задания, цель которых просто перебить всех и вся.

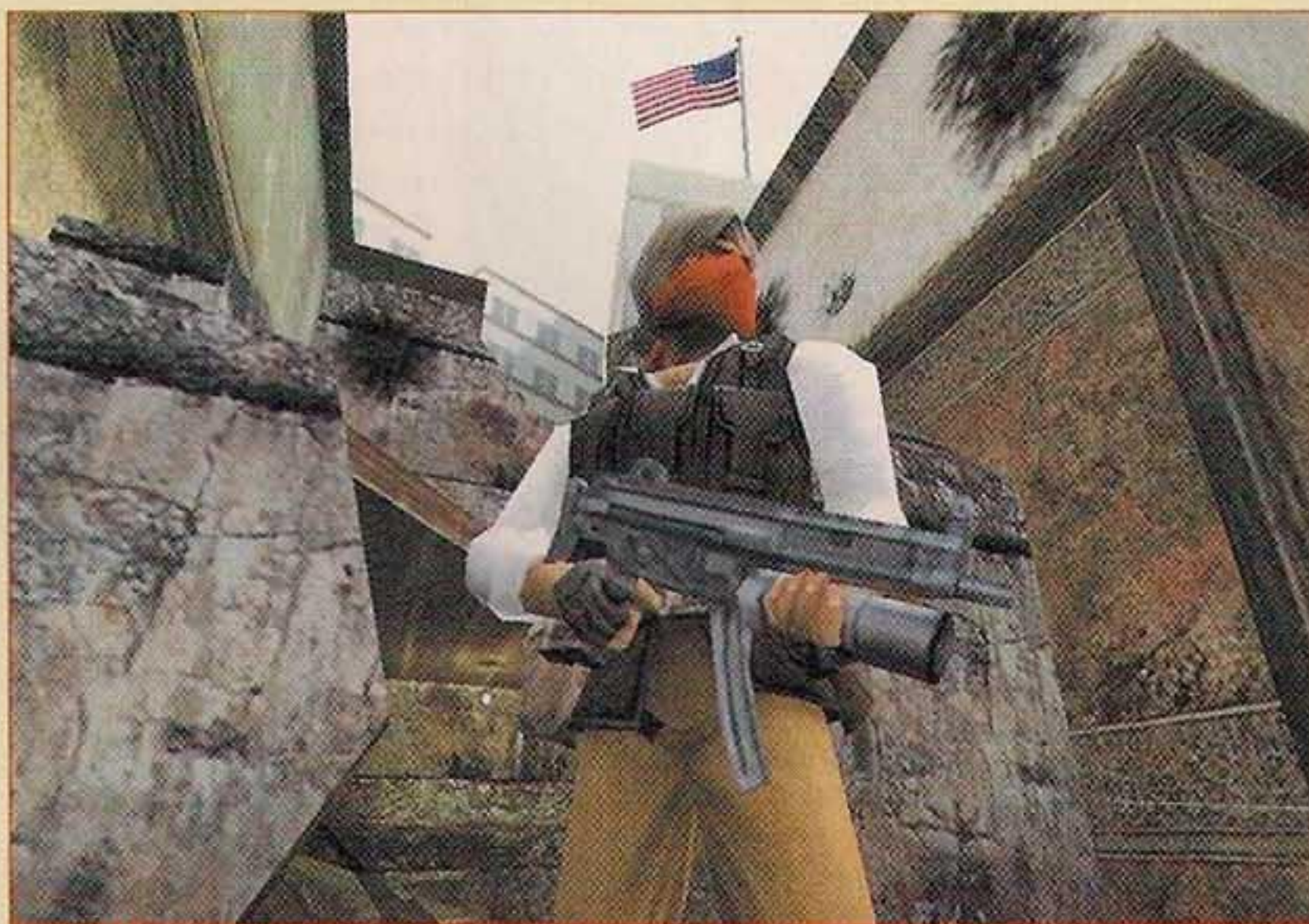
Конечно же, не обойдется и без

модных нынче стелс-миссий а-ля Splinter Cell. В основном такого рода "бесшумные" задания будут связаны с освобождением заложников. Но, судя по заверениям разработчиков, основной упор в Condition Zero делается на ураганное действие с частой беготней и одновременной стрельбой по всему, что шевелится. Это заявление косвенно подтверждает и тот факт, что игрок сможет восстанавливать здоровье, банально подбирая аптечки. Все миссии в общем контексте сюжета совершенно самостоятельны и никак не связаны друг с другом.

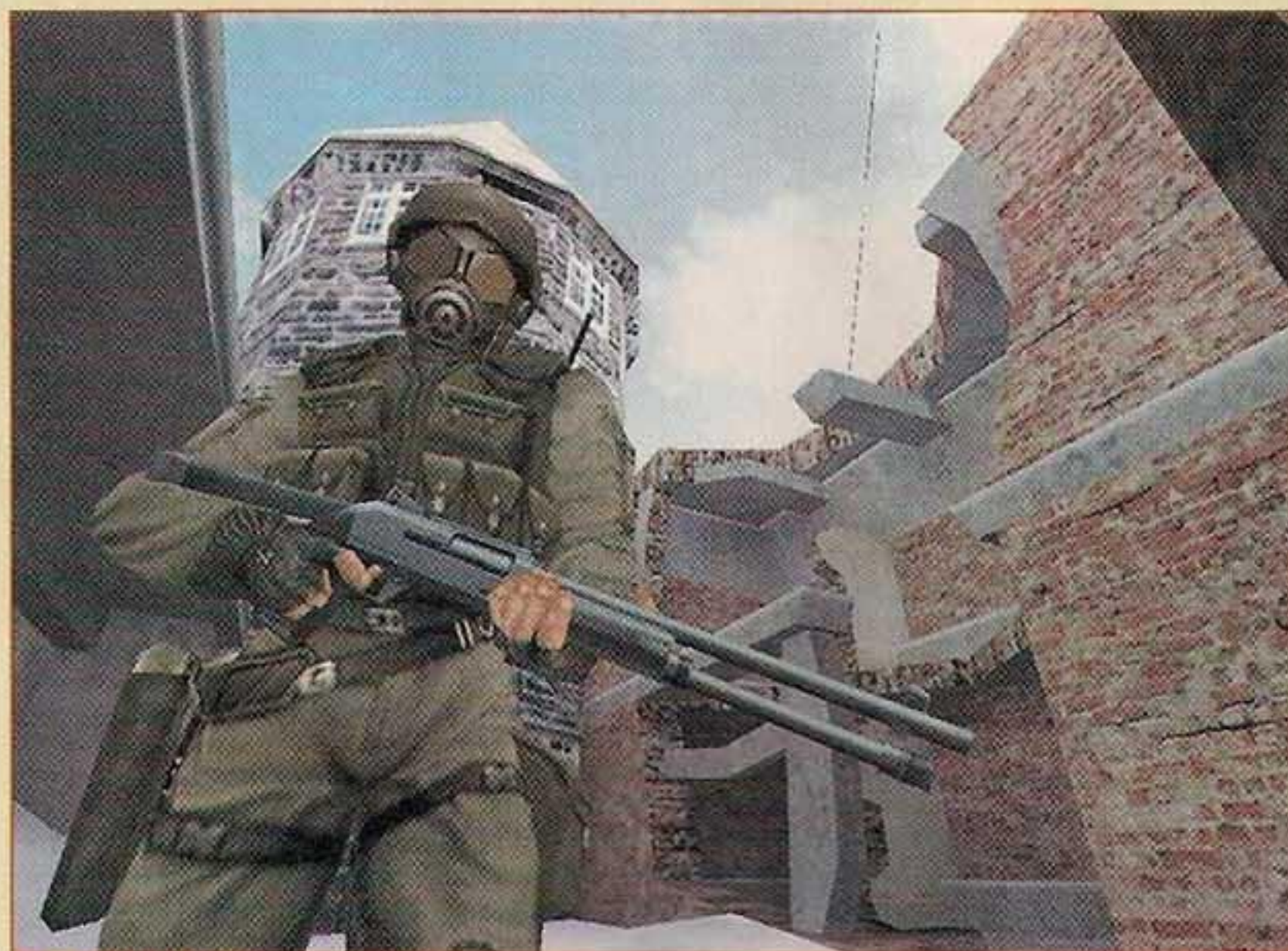
Отдельного упоминания заслуживает AI врагов. По словам разработчиков, компьютерный противник ведет себя непредсказуемо, а каждое действие электронных оппонентов определяется реально сложившейся боевой обстановкой. Так что не стоит надеяться на то, что враги двинут грудью на амбразуру, героически погибая под вашими меткими выстрелами. Ждите, что террористы окажутся достаточно сметливыми для того, чтобы сообразить, когда нужно отступить, когда позвать подмогу, а когда и устроить засаду в каком-нибудь укромном уголке. Пожалуй, даже "отцы" Counter-Strike почувствуют себя несколько неуютно на поле боя.

Оружие возмездия

Теперь самое время поговорить о такой немаловажной части любого экшена, как оружие. Собственно, почти все стволы уже знакомы нам по Counter-Strike: заслуженные ветераны MP5, AK47 и M4A1 и прочие займут свое законное место. Но будет и несколько новинок, из которых на данный момент известно только о израильской штурмовой винтовке Galil ARM, французском автомате FAMAS и пушке Riot Shield, она же Ballistic



▲ Некий "плохой парень" явно арабской наружности на фоне американского флага. Наверняка готовит какой-нибудь теракт.



▲ Модель оружия смотрится на ять, чего, увы, нельзя сказать о модели террориста. Непростительно плохо.

Shield IIIA. На самом деле, назвать эти виды оружия и снаряжения совершенно новыми можно с большой натяжкой, так как мы уже опробовали их в Counter-Strike 1.6 Beta. А вот что следует причислить к несомненным инновациям, так это гранатомет M72, газовую горелку для вскрытия дверей, а также оптоволоконную камеру примерно как в Splinter Cell, с помощью которой можно заглядывать за углы. Из других новинок ожидаются бомбы с дистанционным управлением, газовые гранаты для нейтрализации целых групп противников и знаменитые "коктейли Молотова". Вполне вероятно, что к моменту релиза в Condition Zero появятся и новые, еще не заявленные виды оружия...

Ни для кого не секрет, что движок Half-Life, на основе которого и делается Condition Zero, уже достаточно устарел. И если три года назад он еще смотрелся неплохо, то сейчас даже после основательной доработки графика все равно оставляет желать лучшего.

Однако в попытке вдохнуть

жизнь в устаревший "моторчик" разработчики выложились по полной программе. Прежде всего, в несколько раз увеличено количество полигонов на каждого персонажа. Если в Counter-Strike модель состояла из 650 полигонов, то в Condition Zero их число возросло до 1250. Неудивительно, что разница в качестве заметна даже невооруженным глазом. Реализована система частиц, которая позволит ввести в игру весьма реалистичный снег или дождь. К тому же специалисты Ritual Entertainment использовали технологию "альфа-смешивания", которая позволяет делать прозрачные и полупрозрачные текстуры. В игре этот эффект используется для создания прозрачных стекол на баллистических щитах и масках противозагов. Но, сказать по правде, на фоне современных шутеров все эти "технологические новшества" выглядят весьма архаично.

Анимация персонажей, конечно, стала чуть красивее, чем в Counter-Strike, но все равно оставляет желать много лучшего. Моде-



ли техники, например вертолетов или танков, выглядят достаточно слабо, особенно по сравнению с другими современными экшенами.

Впрочем, в такой аскетичной графике есть и свои плюсы — игру можно без проблем запустить даже на самых слабых по нынешним меркам машинах. Да и вообще, когда речь идет о Counter-Strike, геймплей имеет гораздо большее значение, нежели графическое совершенство...

Что же касается мультиплеера,

то в Condition Zero его как такового... нет! Поле для сетевых баталий, как и сейчас, останется всем давно знакомый Counter-Strike. Однако в Condition Zero все же появится десять "многопользовательских" карт, а также боты. Причем насчет последних стоит рассказать чуть подробнее: судя по заявлениям разработчиков, AI ботов будет самообучаемым. То есть вместо того, чтобы действовать по заранее написанным скриптам, они начнут реагировать на пове-

дение игрока: искать на карте место, где можно занять более выгодную позицию, прикрывать друг друга во время перестрелок, передвигаться перебежками и так далее. Теоретически, такие мегаботы смогут хорошо тренировать игрока, подготавливая его к сетевым схваткам с живыми соперниками. Что ж, поживем — увидим.



Подводя предварительные итоги, можно сказать: хотя

Counter-Strike: Condition Zero, скорее всего, не поразит нас графическим великолепием, убийным звуком или изощренной сюжетной линией, добротный экшен, которому можно посвятить как минимум несколько дней, нам обеспечен. А уж поклонники оригинального Counter-Strike испытают чувство незамутненного счастья от еще одной возможности применить свои боевые навыки в деле борьбы с терроризмом.

The Sims 2



Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Жанр:	Симулятор жизни
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Maxis
Похожесть:	The Sims
Дата выхода:	2004 год
Мультиплеер:	Без подробностей
Системные требования:	Не объявлены

Они живут и умирают. Они едят и гадят. Они обнимаются и дерутся. Они имеют "контакты первой степени" и заводят детей. Они плачут и смеются. Они злятся и радуются. Они пьют и снова писают...

Они — симы, недолгую из параллельного измерения. Конечная ступень эволюции "тамагочей" и первый шаг на пути к "человеку одомашненному". О The Sims, самой продаваемой игре в мире, со всеми ее аддонами, модами и дополнениями, мы уже писали не раз и не два. Тема The Sims 2, долгож-

данного сиквела самой попсовой (в исключительно хорошем смысле этого слова) игры на свете была поднята лишь в прошлом номере, после первых сводок со всемирной выставки достижений игрового хозяйства — Е3. Теперь у нас появилась возможность взглянуть на проект попристальнее.

Долой кухонное рабство!

Приготовьтесь к главному откровению: отныне The Sims — больше не игра "для больших и ма-

леньких". Из трех скриншотов, предоставленных агентами Maxis для всеобщего созерцания, "политкорректными" можно назвать от силы полтора. Только пробежитесь глазами по окрестным картинкам: подростковое насилие и откровенный "софткор" — легкая эротика с элементами понятно чего. The Sims 2 — игра для больших дядь и тетей, которым хочется, чтобы действие на экране было "как в жизни", только без семейных скандалов, юристов и налоговых деклараций.

Так что приготовьтесь к шокирующим подробностям. Отныне The Sims "повзрослели" не только внешне (о новом полностью трехмерном движке со всеми его кривыми поверхностями, тысячами полигонов и шейдерной водой мы уже писали), но и внутренне. Морганизм-вейсманизм торжествует над учением мичуринцев: в игре появилась такая замечательная вещь, как генетика. Теперь типичный сим — это не моделька человечка с примитивными запрограммированными инстинктами, а полноценный виртуальный белковый организм с персональным ДНК. Нечто подобное, если помните, было в ныне почти забытой серии

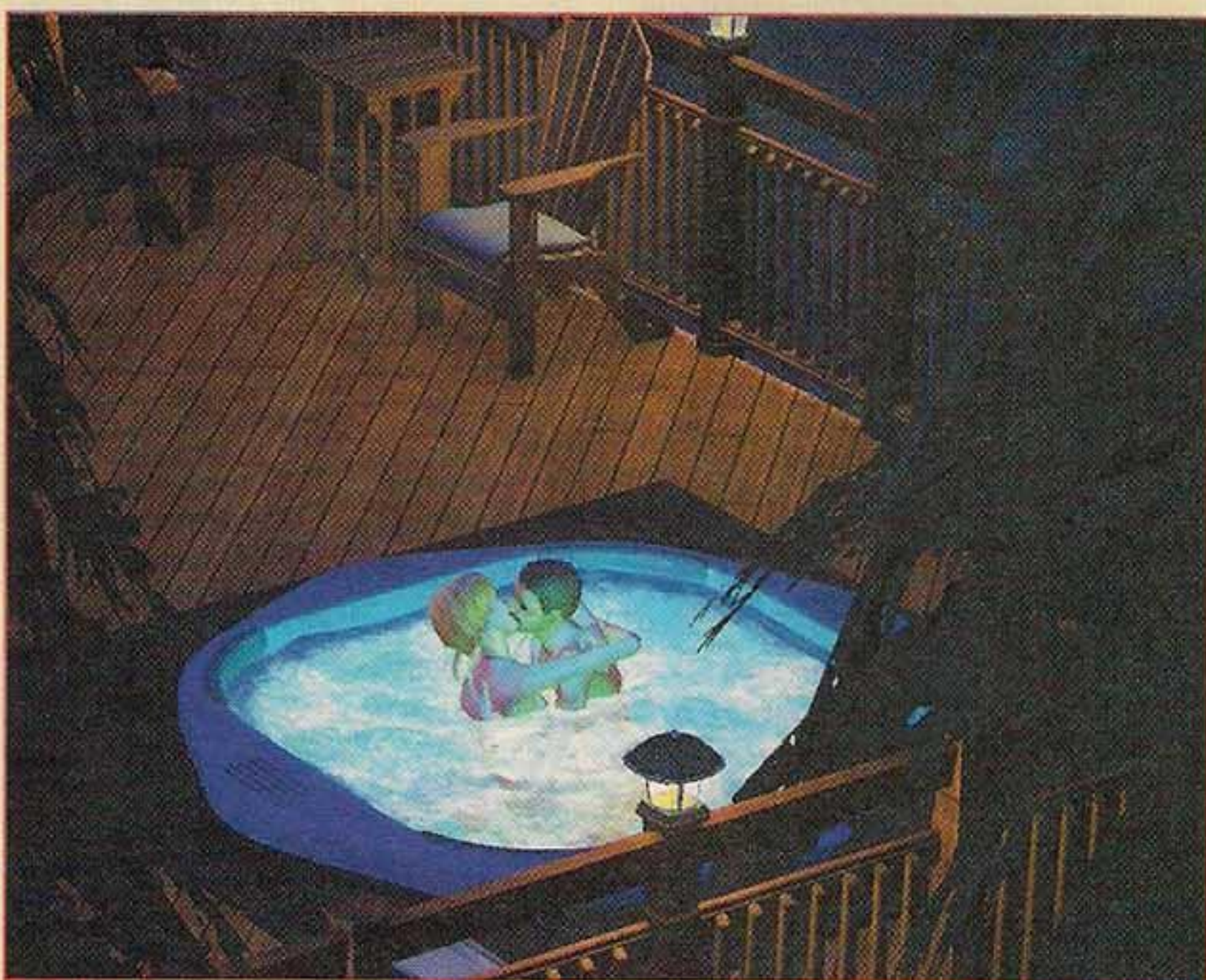
Creatures. Так что посмотрим, получится ли у Maxis сделать "занимательную генетику" действительно занимательной.

Симы размножаются не при помощи абстрактной "материализующейся" посреди спальни колыбельки, а самым что ни на есть натуральным способом. Дети наследуют все черты своих родителей, вырабатывают условные рефлексы, пестуют фобии и... растут, со временем превращаясь во взрослых сим-особей. Сим-родители тем временем, наоборот, — стареют, лысеют, тучнеют и, что закономерно, тупеют. Подросшие детишки приводят в гости друзей и подруг, а если благосостояние семьи не позволяет приобрести новое жилище — в один прекрасный день молодой семьей поселяются в одной из комнаток отчего дома. Перед глазами игрока стремительно проносятся жизнеописание всей семейной династии: бабушка с дедушкой ковыляют по садику, лысый папа пьет на диване пиво, мама накручивает бигуди, а сынишка с молодой женой тестирует новый диван за пятьсот условных долларов.

Разработчики настроены очень оптимистично и бросаются фразами о "вечном круговороте бытия",



▲ То, что начинается с невинных поцелуйчиков...



▲ ...может закончиться откровенным... в общем, сами видите.

“жизненным опыте, воплощенном в потомках” и тому подобной философской пурге. Но мы-то с вами знаем, чем все это закончится. Когда у детей появятся свои дети, а бабушка с дедушкой по каким-то неведомым причинам не захотят трансформироваться в аккуратные урны с прахом, дом превратится в типичную коммунальную квартиру: утренние очереди у туалета, кухонные разборки жены со свекровью, массовая порка вредных отпрысков и так далее и тому подобное.

Даешь новый быт!

Новый трехмерный движок принесет в The Sims 2 не только плавающую камеру и текстуры невиданных доселе разрешений. Главное, что появится в игре с переходом в полное трехмерье — интереснейший процесс архитектурного моделирования собственного жилища. Проще говоря — теперь вы будете собирать домик не из готового комплекта “моделей”, а вполне сможете создать в специальном редакторе собственный дизайн винтовой лестницы, рассчитать хрупкость фасада или спроектировать печную трубу изысканной формы. “Готовые модели”, впрочем, никуда не денутся — но поверьте нам на слово: ни один настоящий симовод никогда не станет пользоваться плодами чужих трудов.

При помощи встроенного в игру “генератора физиономий” можно создать в заэкранном мире точную копию себя. По словам разработчиков, “генератор” — крутая помесь милицейского фоторобота и какого-нибудь заштатного графического редактора. Вы можете выбрать для своего сима из заранее заготовленных списков форму



▲ Вдарь ему, Джонни! Мочи его! “Бойцовский клуб” стал как никогда актуален для стерильного мирка The Sims.

глаз, ушей или подбородка, разнести брови или сузить глаза, сплющить нос или надуть губы — короче говоря, спроектировать полноценную трехмерную модель лица человека. Мало того, при желании можно сделать и не совсем человека, а, например, чернобыльского трехглазого мутанта, пятирукого токсичного мстителя или зеленокожего инопланетянина с планеты Ка-Юк.

По словам немногих очевидцев, допущенных к телу первой беты The Sims 2, симы ведут себя в

параллельном мире “почти как настоящие люди”. Они не просто тупо слоняются по дому, то и дело стучась лбами в узких коридорах, но и адекватно реагируют на окружающую среду. Говоря человеческими словами, теперь “писющие человечки” действительно понимают, что в гостиной появился новый торшер, а не “цифровой объект, обеспечивающий прирост параметра эстетического удовольствия”. Попробуйте обставить комнату десятью торшерами — и сим начнет нецензурно браниться или впадет в долгую апатию. Прикупите в зал новое кресло на модных колесиках, и вся сим-семейка надолго отвлечется от дел насущных, дабы опробовать новый предмет интерьера, так сказать, в деле. Со временем интерес к новой игрушке, безусловно, спадет — и кресло, которое на деле оказалось слишком жестким и неуклюжим, будет одиноко пылиться в каком-нибудь темном чулане.

“Прикипая” к собственному жилищу, симы со временем научатся вырабатывать определенные условные рефлексы и привычки. Например, привычку вешать пальто в платяном шкафу в коридоре или выходить по утрам на балкон с чашечкой кофе. Переставьте в доме шкаф и снесите балкон — и, как итог, один сим

долго будет слоняться по дому с пальто в руках, а второй заработает переломы средней и легкой тяжести, по привычке утром шагнув в проем и намернувшись со второго этажа.

Демиирги из Maxis обещают нам невиданное доселе разнообразие мимики персонажей. Симы смогут не просто жестикулировать, но и весьма реалистично изображать радость, печаль, грусть или просто апатию. Проходя по дому, они будут как бы случайно скользить взглядом по предметам интерьера, поглаживать обивку диванчика и стучать ногтем по стеклянной стенке аквариума. Они будут читать книги о хороших манерах и со временем научатся не сутулиться за столом и держать нож в правой руке. Тренировать перед зеркалом “искусственную улыбку” и приветливо махать ручкой соседу за забором. Неподдельно нервничать, вынимая из почтового ящика квитанцию со счетом. Впадать в приступы депрессии и сиротливо биться головой о кафельную стену ванной. Изо всех сил пытаться подражать нашей с вами жизни, а по ночам выходить из монитора, брать на кухне ножи и жестоко расправляться с дремлющими геймерами...

Впрочем, это уже совсем другая история, о которой мы поговорим ближе к релизу...



▲ Эта с виду политкорректная семейка на самом деле обуреваема страстями, до которых далеко героям “Красоты по-американски”.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

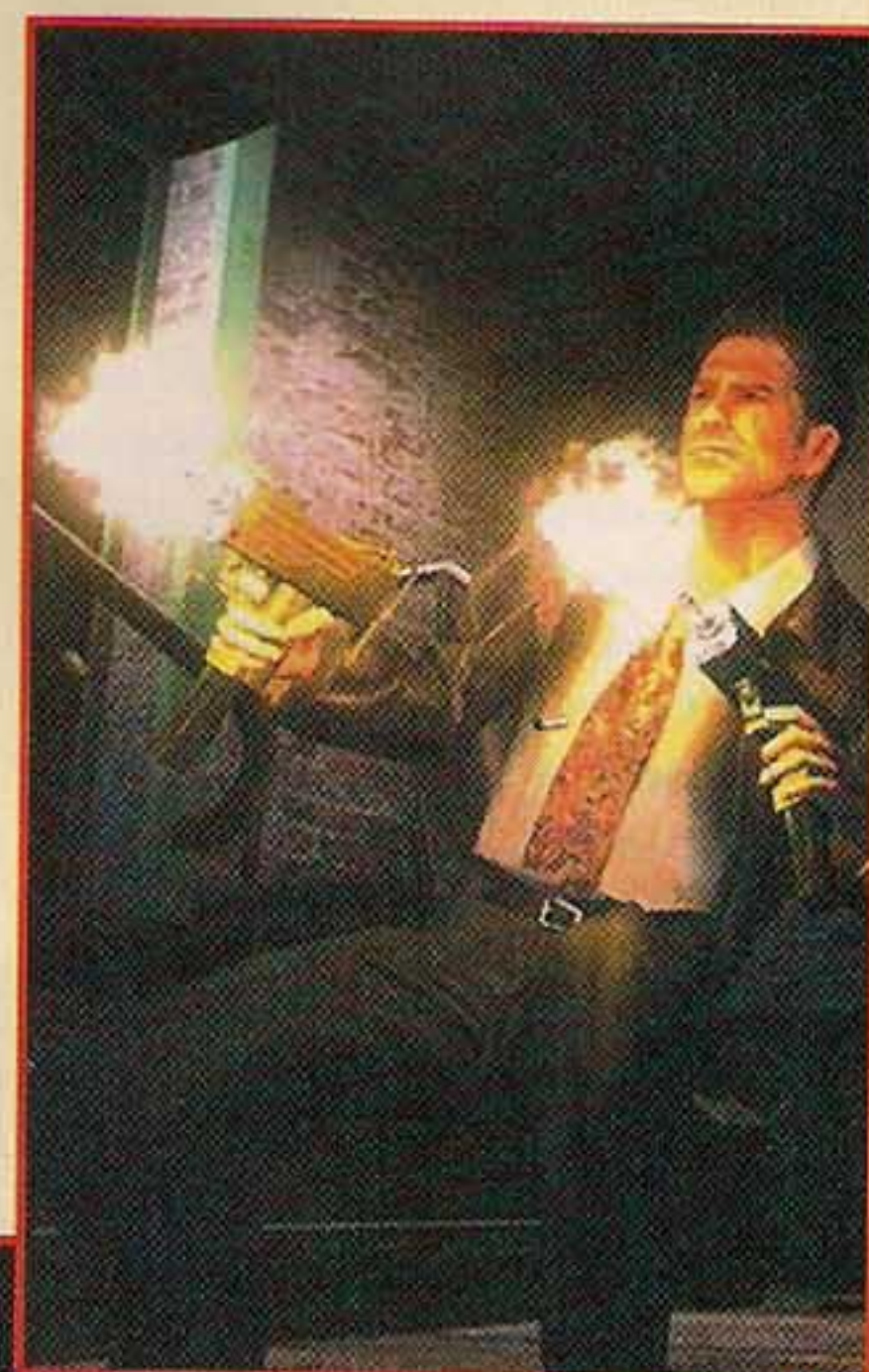
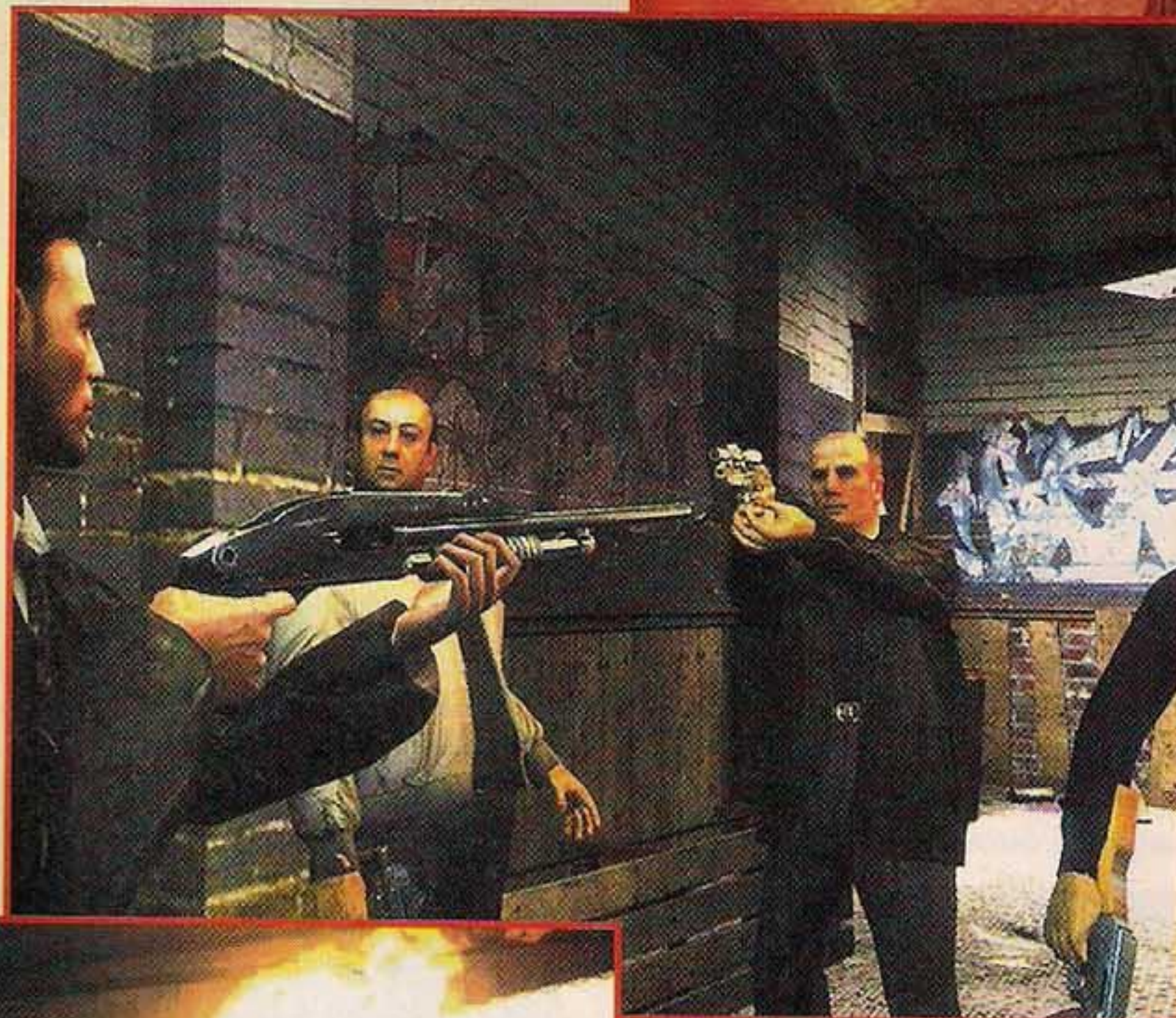
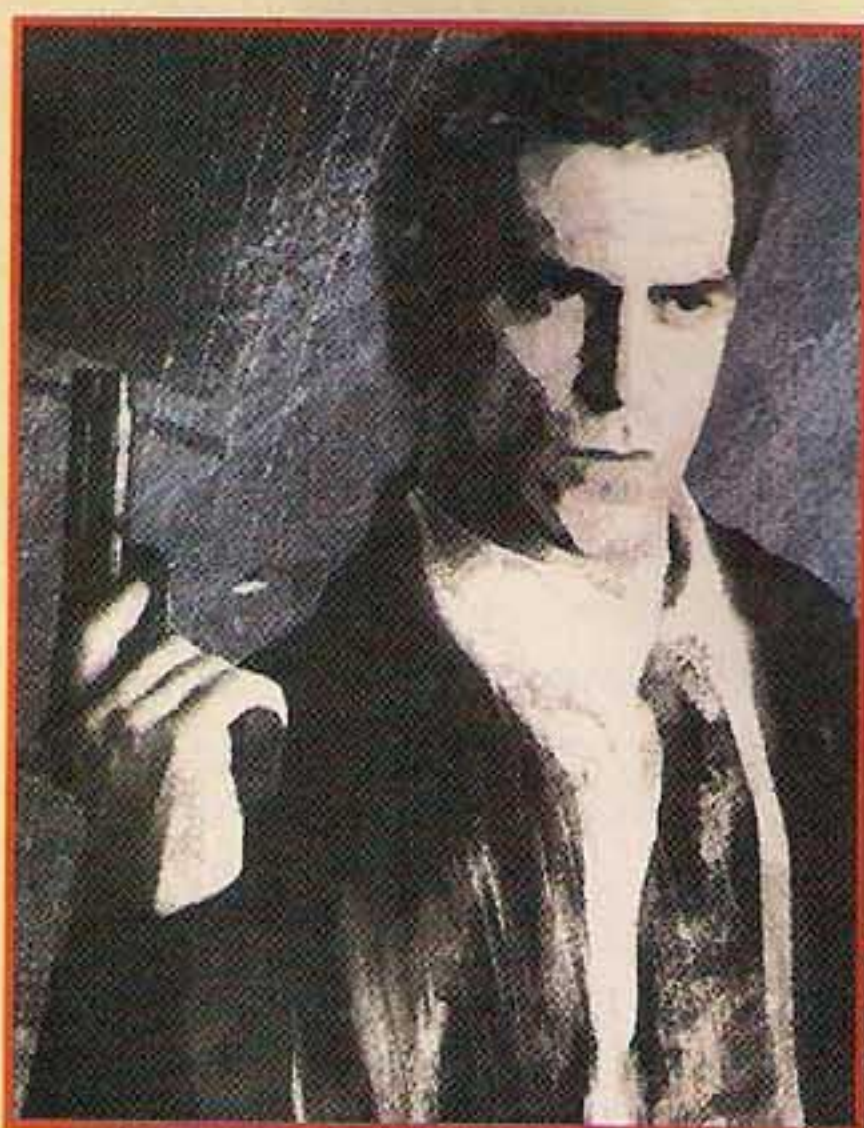
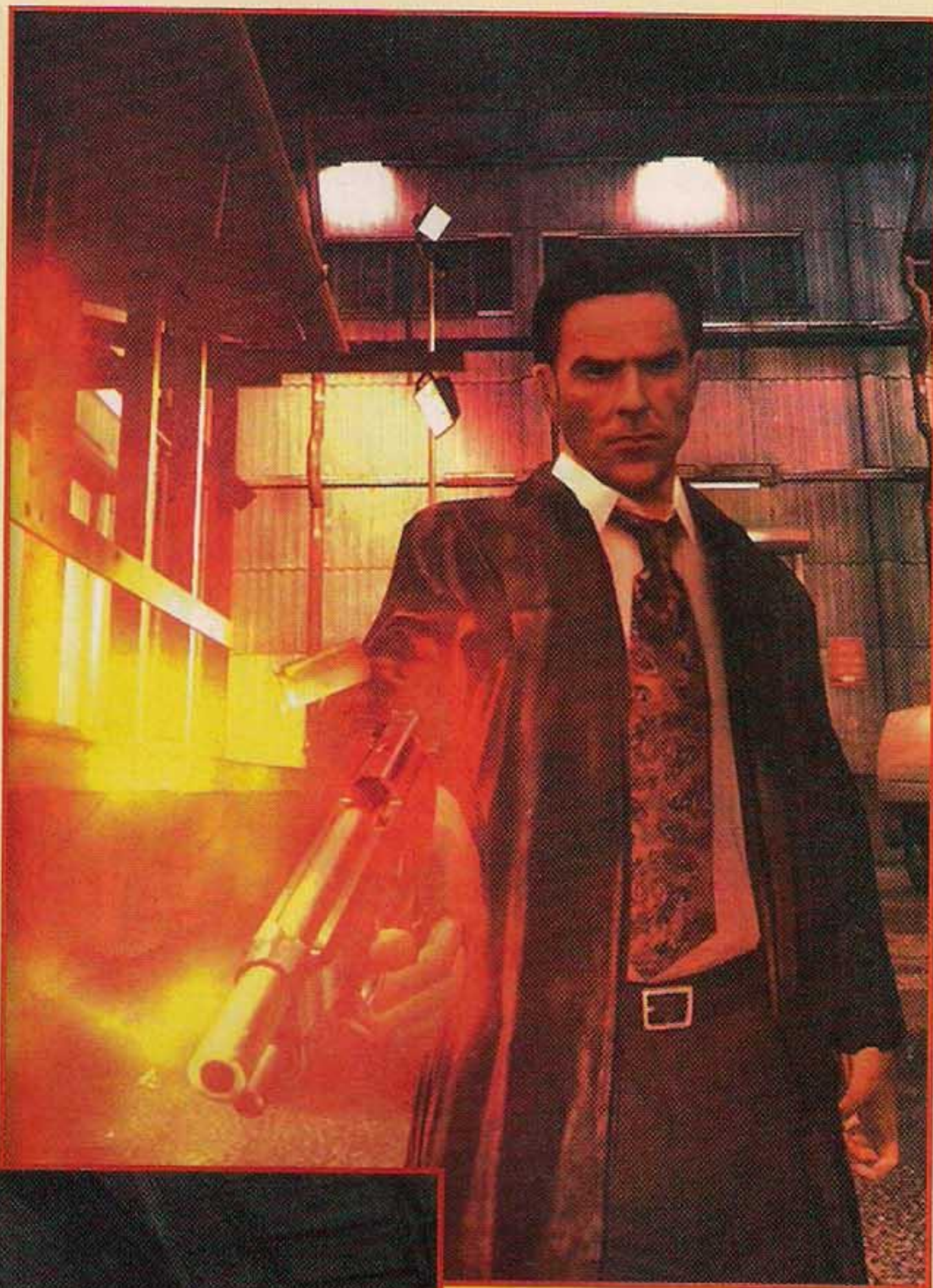
Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Жанр:	3D Actions
Издатель:	Take 2 Interactive
Разработчик:	Rockstar Games
Похожесть:	Max Payne
Дата выхода:	Осень 2003 года
Мультиплеер:	Без подробностей
Системные требования:	Не объявлены

Говорят, он был хорошим полицейским. Говорят, он должен был погибнуть в перестрелке на крыше того небоскреба. Говорят, его придавил рухнувший со стартовой площадки вертолет... Он не сидел в тюрьме, он не умирал, как, собственно, и не воскресал из мертвых. Он просто вернулся.

12 мая 2003 года Rockstar Games, официальный наследник дела Remedy Entertainment, анонсирует продолжение самого шумевшего экшена последней пятилетки. Кроме того, что сиквел называется The Fall of Max Payne, о нем ровным счетом ничего не известно.

Проходит два месяца. 29 июня 2003 года: мир содрогается от первого толчка грядущего землетрясения. В Сеть выплывают первые скриншоты Max Payne 2. Больше об игре по-прежнему ничего не известно... Макс Пейн снова скрывается в тени и оставляет за собой лишь россыпь картинок, которые мы сегодня и представляем вашему вниманию. ■



ДЕНЬ ПОБЕДЫ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ.



КРАТКИЕ

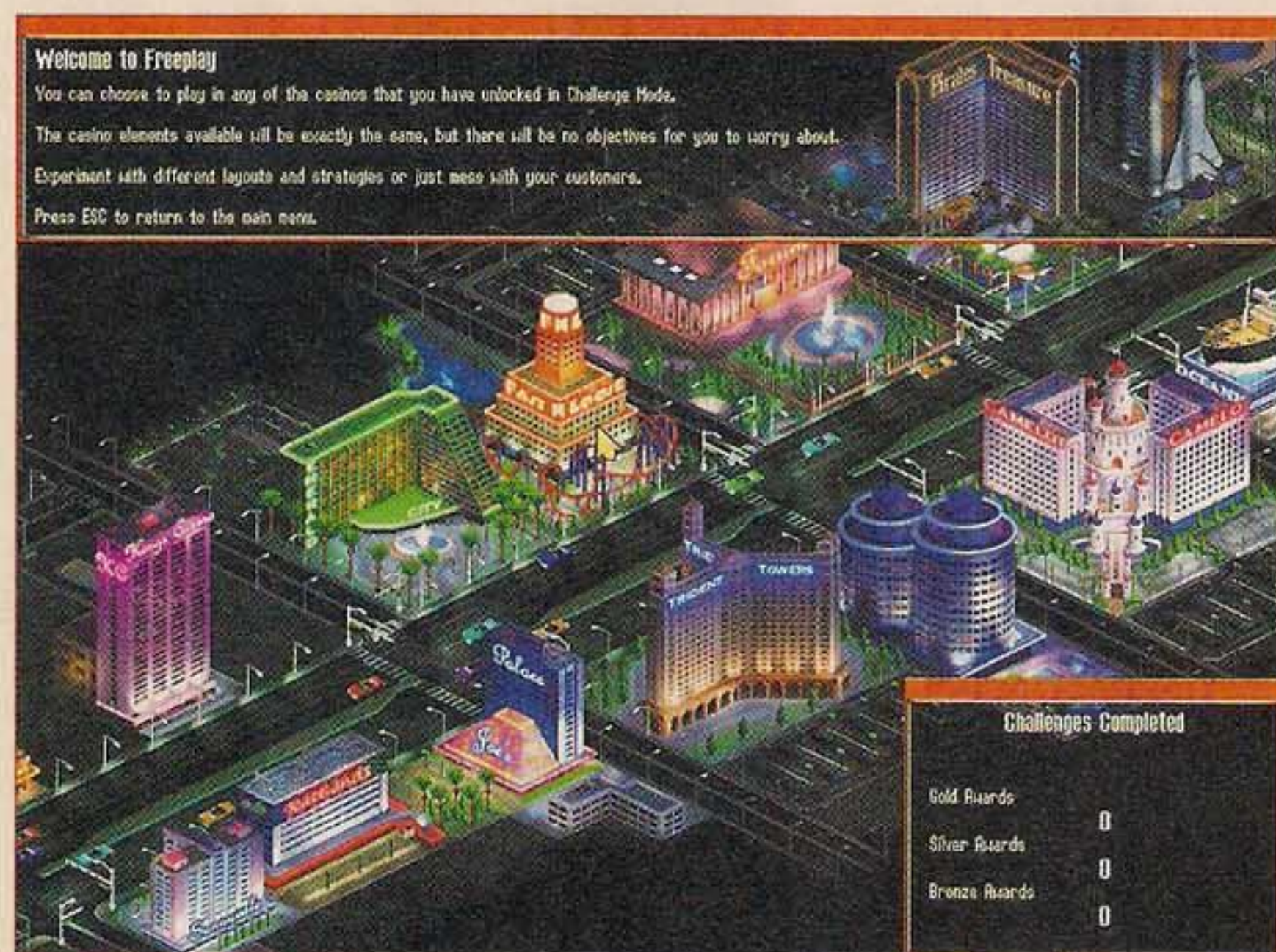
ОБЗОРЫ

Рубрику подготовили: **Богдан Агрис** (bagris@igromania.ru) и **Матвей Кумби** (cumbi@igromania.ru)

Las Vegas Tycoon

Жанр:	Экономический симулятор
Изготовитель/Разработчик:	Simon & Schuster Studios/Creative Edge Software
Похожесть:	Jurassic Park
Системные требования:	CPU 600(800)MHz, 128(256)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Жанр "тайкунов" воистину неуязвим. Учитывая, сколько на земле людских профессий, доступных для "обтайкунивания", можно с уверенностью говорить, что едва ли ему грозит кризис. На сей раз нам предлагают с голо-



вой окунуться в мутные воды игорного бизнеса — основать и развить сеть собственных казино. Не так уж это легко, как может показаться. Завлечь в свое заведение достаточное количество посетителей — та еще задачка. Да и не каждый, оказавшись в казино, надолго задержится внутри: малейшая оплошность в схеме расстановки игровых автоматов или невнимательность персонала — и вот потенциальная жертва азарта уже шествует к выходу, брезгливо морща физиономию. Удержать клиента можно по-разному: приятной обстановкой, бесплатной выпивкой... да мало ли еще чем! Но если уж гражданин, что называется, "повелся" — дело чести выкачать из него все до последнего цента. В конце концов, мы с вами в Лас-Вегасе или нет?

Рейтинг: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ 5,0

Terminal Machine

Жанр:	3D Action
Изготовитель/Разработчик:	Asylum Games/Cold Shock Studios
Похожесть:	Doom
Системные требования:	CPU 600(800)MHz, 64(128)Mb, 8(32)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Игра представляет собою помесь отъявленной халтуры с наглым плагиатом. Единственный вопрос, возникающий по адресу разработчиков: да как они вообще посмели? Впервые загрузив **Terminal Machine** и увидев на экране нагромождение мутных пятен и крупнозернистых текстур, я подумал, что надо бы, наверное, сменить разрешение экрана. Ибо не может быть, чтобы нас с вами, дорогие геймеры, так нагло обманывали. Оказывается, может. Игра не признает никаких иных разрешений, кроме как 640x480, и предла-

гает нам пользоваться ее в вышеописанном малоаппетитном виде. Все прочие оформительские решения Terminal Machine подчистую слизаны... с первого Doom. И я ни в коем случае не преувеличиваю. Ну, разве что модели монстров в игре все-таки полигональные, а не спрайтовые. Зеленые расплывчатые фигуры, вяло перестреливающие на фоне серо-бурокоричневого безобразия, будут являться мне отныне в ночных кошмарах. Вердикт однозначен — крошечный отстой. Диск, на котором записана эта игра, ей-ей, стоит подвергнуть ритуальному сожжению.

Рейтинг: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ 1,0



Disciples II: Guardians of Light

Жанр:	Походовая стратегия
Изготовитель/Разработчик:	Strategy First
Похожесть:	Disciples II, Heroes of Might and Magic IV
Системные требования:	CPU 600MHz(1GHz), 128(256)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Два

Аддон к знаменитой игре от Strategy First. Самое интересное, что действие **Guardians of Light** разворачивается как бы "параллельно" действию другого аддона — **Dark Prophecy**. В **Guardians of Light** мы играем за Свет, в **Dark Prophecy** — за Тьму, но... в рамках одной и той же кампании. Изменений в геймплее по сравнению с оригиналом немного: игра обзавелась тремя новыми персонажами, у игрока появилась возможность начисто сносить с лица земли вражеские столицы, несколько иначе смотрится боевой интерфейс.

Прочие перемены носят лишь косметический характер. Улучшен редактор миссий, подвергнут правке искусственный интеллект. Появилась подде-



ржка карт большого размера; стала возможной генерация случайных карт. Кроме того, на радость поклонникам сетевых баталий в аддон включены шестнадцать новых мультиплеерных миссий. Совсем немного подработана графика (кое-где сменились фоны), а музыкальная сторона игры обогатилась четырьмя новыми треками.

Рейтинг: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ 5,0

Локализации

Arx Fatalis: Последний бастион

Оригинальное название: Arx Fatalis • **Жанр:** RPG • **Издатель в России/Локализация:** 1C/Nival

ОБ ИГРЕ. Arx Fatalis — RPG удивительной судьбы. Не появившись она во время безраздельного царствования на рынке ролевых мастодонтов вроде The Elder Scrolls: Morrowind и Neverwinter Nights — кто знает, может, она бы стала тем самым эталоном, по которому мы бы равняли все свежее выходящие RPG... Ужасная внешне, игра тем не менее очень красива внутри и чем-то неумовимо напоминает древнюю классику жанра вроде Ultima Underworld или серию Wizardry. Вид от первого лица, десятки кровавых монстров, мрачные подземные лабиринты, разнообразнейшая магия и сотни разновидностей колюще-режущего оружия — полный комплект развлечений для всех скучающих приключенцев. Безусловно рекомендуется всем ностальгирующим по старым добрым временам расцвета компьютерных RPG начала девяностых.



Иногда на месте удар, нажимаешь кнопку «Действие» (по умолчанию — левая кнопка мыши). Если дощечка с гербом не нажать, то можно нажать и на кнопку «Действие».

ПЕРЕВОД. Локализировать полноценную ролевую игру — это вам не хухры-мухры! Толмачи из Nival проделали поистине гигантскую работу, переводя многочисленные свитки с заклинаниями, путевые записки и просто диалоги. Что уж говорить про крайне аутентичную озвучку всех без исключения персонажей: даже тупые от природы гоблины в Arx Fatalis, прежде чем наброситься на главного героя, голосами профессиональных актеров злобно пищат: «Моя твоя есть больно убивать». Так как текстовой информации в игре не много, а очень много, то кое-где встречаются вылезающие за пределы интерфейса подписи, однако, учитывая общий объем проделанных работ, — эти ошибки можно вполне простить.

Рейтинг: 8,0

Оценка локализации: 😊 😊 😊

День Победы

Оригинальное название: Hearts of Iron • **Жанр:** Глобальная стратегия • **Издатель в России/Локализация:** 1C/snowball.ru

ОБ ИГРЕ. «День Победы» — глобальная стратегия, посвященная событиям Второй Мировой войны, — относится к числу игр, которые, однажды поселившись на компьютере, имеют шанс продержаться в фаворитах несколько лет. Игра досконально отображает все стороны эпохи, которой посвящена, — от экономики и технологий до военно-стратегического стиля, распространенного в роковые сороковые. Желаете самолично проверить



«Блицкриг» или «Барбароссу»? Тогда готовьтесь, как истинный начгенштаба, просиживать ночами над картой. Игра практически бездонна: если вам кажется, что вы изучили все ее аспекты — наведаетесь на официальный форум, почитайте дискуссии «зубров», и никаких иллюзий на сей счет у вас не останется.

ПЕРЕВОД. Локализация доставит массу удовольствия как новичкам, так и давним поклонникам игры. Изменен не только текст; к примеру, исчез намозоливший всем глаза кайзеровский флаг — так что германские дивизии передвигаются по карте под неpolitкорректным, но исторически правильным флагом со свастикой. Все было бы хорошо, но в локализации наблюдаются некоторые огрехи — например, на месте буквы «ё» повсюду красуется значок «№», а воздушные битвы происходят «в небе над Москва»... Впрочем, беда невелика — согласовать падежи можно будет и в патче.

Рейтинг: 9,0

Оценка локализации: 😊 😊 😊

Легион: новые сражения

Оригинальное название: Legion Gold • **Жанр:** Глобальная стратегия • **Издатель в России/Локализация:** 1C/snowball.ru

ОБ ИГРЕ. Аддон к вышедшей около года назад стратегии по мотивам древнеримских войн. Теперь мы имеем возможность опробовать наши легионы на полях Испании и Германии — каждой из этих стран посвящена отдельная кампания. Соответственно, в игру добавлены отряды новых противников: кельтиберов, лузитанцев, фризов, сугамбров — всех не перечислить. Если же вас больше прельщает роль свободолюбивого варвара — никто не помешает возглавить одну из вышеперечисленных народностей и встать на пути римских когорт. Ну и разумеется, все кампании, присутствовавшие в первой версии Legion, доступны игроку и здесь.

ПЕРЕВОД. К переводу текста и озвучке претензий не возникает — грамматических ошибок в описаниях зданий и войск не замечено, отряды по-прежнему говорят свои реплики на латыни... Фразы эти в переводе, понятно, не нужны, так как введены специально — для создания колорита... Единственный большой ляп имеет место в руководстве пользователя: по мнению авторов данного текста, игра посвящена истории Священной Римской империи. Ошибка режет глаз и заставляет досадливо морщиться, ибо «Священной» называлась не Римская империя античности (о которой идет речь в игре), а ее бледная посмертная тень поры средневековья. Никакого средневековья в игре, понятно, нет и в помине, так что появление данного эпитета совершенно необъяснимо.

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации: 😊 😊 😊

Мафия

Оригинальное название: Mafia: The City of Lost Heaven • **Жанр:** 3D Action/Racing • **Издатель в России/Локализация:** 1C

ОБ ИГРЕ. История таксиста Томми Анджело, который в один прекрасный день из хорошего парня превратился в преуспевающего мафиози, уже давно сделалась культовой и вполне может потягаться с сюжетом фильма «Крестный отец». Про «Мафию» нет смысла говорить долго и обстоятельно — вы наверняка все знаете и сами. Гибрид экшена и гоночного жанра, так называемый «GTA 3 в антураже 30-х» с гениальным сюжетом и неповторимой атмосферой довоенной гангстерской Америки, уже давно и прочно обосновался в сердцах всех любителей хороших игр. Если вы еще не успели приобщиться, сейчас — самое время.



ПЕРЕВОД. Игра переводилась долго и, что несомненно радует, очень обстоятельно. С первых кадров заставки создается ощущение, что смотришь профессионально дублированный фильм с какого-нибудь кино-DVD. Благодаря качественной озвучке персонажи русской "Мафии" получились не менее характерными, чем герои оригинальной игры. Особенно звукорежиссерам удалось голоса Дона Сальери, гангстера Полли и заикающегося автомеханика. Что касается прочего перевода — локализованная оказалась практически каждая мелочь, начиная от текстов техописаний к автомобилям и кончая тысячами реплик персонажей второго плана. Пешеходы на улицах орут: "Ты что, ослеп, идиот?", тучные домохозяйки в "Маленькой Италии" о чем-то судачат в окнах, полицейские, переходя на визг, настойчиво просят бросить оружие, и так далее, и тому подобное. Высший балл!

Рейтинг: 9,5
Оценка локализации:



Меч и корона

Оригинальное название: Disciples • **Жанр:** походовая стратегия • **Издатель в России/Локализация:** 1C/snowball.ru

ОБ ИГРЕ. На самом деле под громким названием "Меч и корона" скрывается старый добрый Disciples, заслуженный ветеран жанра походовых фэнтезийных стратегий. Качество проекта, что называется, проверено временем, но сейчас, в эпоху Disciples II и Heroes of Might and Magic IV, игра смотрится как чистойшей воды раритет. Отстраиваем города, собираем ресурсы, прокачиваем у героев-предводителей умения и магию, ну и конечно, сражаемся со злом. Словом, классика жанра... В игре есть как одиночные миссии, так и кампания-сага. Что ж, игроки постарше с удовольствием вспомнят молодость, а

остальных, может, заинтересует, откуда, собственно, пошли клоны знаменитых "Героев меча и магии".

ПЕРЕВОД. Никаких ошибок в переводе не обнаружено, брифинги миссий и отдельных эпизодов саги безупречны, произношение имен персонажей не заставляет выворачивать язык. Названия строений и юнитов также не вызывают протеста. Кириллические надписи выглядят красиво и органично, а в целом качество перевода стремится к идеалу.

Рейтинг: 6,0
Оценка локализации:

Порт Роял

Оригинальное название: Port Royale • **Жанр:** Экономическая стратегия • **Издатель в России/Локализация:** 1C

ОБ ИГРЕ. Идеальный наследник серии экономических стратегий Patrician, во всем подражает своим именитым предкам и, кроме того, готов



похвастаться некоторыми значительными жанровыми нововведениями. В "Порт Роял" вам предстоит принять самое активное участие в колонизации Нового Света. На ваши купеческие плечи ляжет организация товаро-денежных отношений между островами колонии, найм торговых флотилий, строительство собственной "трансатлантической корпорации", спекуляции на рынке и вечная война с джентльменами удачи — карибскими пиратами. Игра безусловно придется по вкусу поклонникам серии Patrician, да и вообще всем любителям добротных экономических стратегий.

ПЕРЕВОД. Ввиду обилия текстовой информации, экономические стратегии переводить крайне тяжело, однако специалисты из 1C выполнили всю работу по локализации Port Royale качественно и в срок. Переведено буквально все — начиная от стильно оформленного главного меню и кончая системой всплывающих подсказок. Даже при большом желании придраться абсолютно не к чему.

Рейтинг: 7,5
Оценка локализации:

Проект "Бродяги"

Оригинальное название: Project Nomads • **Жанр:** 3D Action/RPG/Strategy • **Издатель в России/Локализация:** 1C/Nival

ОБ ИГРЕ. Симулятор икаров, RPG про наследников барона Экзюпери, стратегия про мрачный фантастический мир летающих островов в бесконечном океане облаков. Все это — Project Nomads, самый нео-



бычный проект ушедшего года и, без преувеличения, одна из самых оригинальных игр за всю историю индустрии. Вы — Бродяга, один из немногих выживших после катастрофы на планете Кочевников. В поисках пропавших друзей вам предстоит избородить половину заоблачной вселенной, поучаствовать в захватывающих сражениях на бипланах-этажерках, отстроить собственный остров-форт и вдоволь покружиться в небе... расставив в стороны две мощные авиаторские руки. Гиперэстетская, удивительно захватывающая игра, не поддающаяся четкому жанровому определению.

ПЕРЕВОД. Локализация выполнена на традиционно высоком для "Нивала" уровне. В тексте нет ни одной ошибки, в шрифтах — ни единой помарки, идеально подобраны голоса персонажей. Правда, несколько подкачал актер, игравший Великого Зодчего — мудрый старец в его исполнении звучит слишком уж пафосно и напыщенно. Однако на общий высокий балл перевода это никак не влияет.

Рейтинг: 9,0
Оценка локализации:

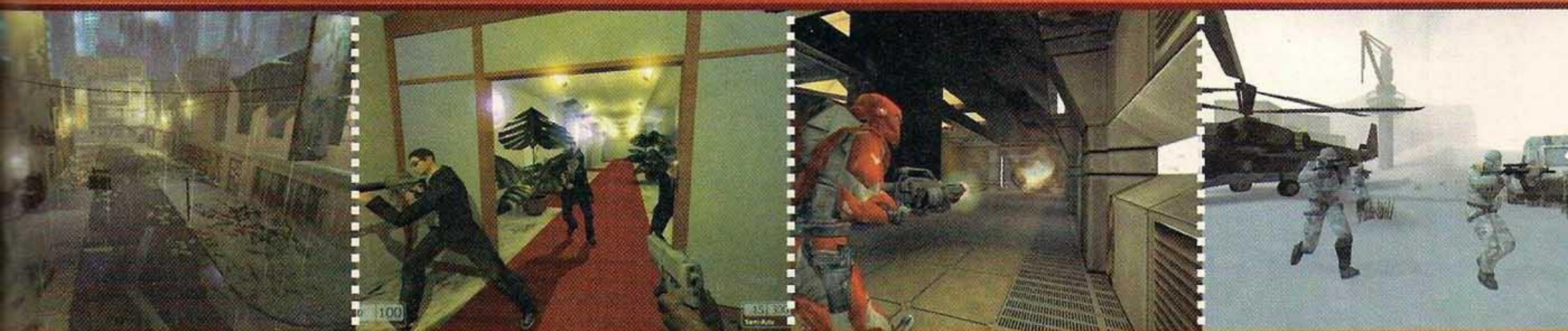
Солдаты анархии

Оригинальное название: Soldiers of Anarchy • **Жанр:** Тактический экшен/RTS • **Издатель в России/Локализация:** Руссобит-М

ОБ ИГРЕ. Апокалиптическое безумие на фоне пейзажей средней полосы России. Хотя, если вдуматься, не такое уж безумие, а напротив, борь-

ВСПОМНИТЬ ВСЁ

CHASER



JoWood
Productions



WWW.RUSSOBIT-M.RU

Вы потеряли свою память. Вы даже не знаете, кто вы.
Но *они* знают, поэтому хотят вашей смерти...
Однако они даже не представляют себе, *кого* они пытаются остановить.

©2003 Cauldron. ©2003 JoWood Productions. Издатель Руссобит Паблишинг. E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru. Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.

ба за восстановление хоть какого-то подобия порядка. По обещаниям разработчиков, в 2004 году нашу с вами планету посетит эпидемия — кто-то нехороший выпустит на свободу искусственно выведенный в лаборатории смертоносный вирус, а в результате человечество погибнет почти в полном составе. Немногочисленные группировки выживших (в основном военных) начнут немедленную грызню за передел практически пустынных пространств.

По сюжету вы находитесь во главе одного из подобных формирований, причем, в отличие от всех остальных, ваши ребята сохранили некоторые представления о человечности и благородстве. Миссия за миссией вы ведете тактические бои в духе X-COM, расширяете подконтрольную вам зону, расширяя по ходу дела личный состав и парк техники. А там наступает пора разобратся и с виновниками постигшего человечество несчастья...

ПЕРЕВОД. Жуткий рассказ о последних днях нашего с вами мира, а также брифинги к миссиям и прочие элементы высокой литературы — все это в локализации на высоте. Единственное, что вызывает нарекания — голоса солдат. Ибо такими они могут быть у подростков, но никак не у взрослых людей, вдобавок озверевших от десятилетнего сидения в подземном бункере...

Рейтинг: 8,0

Оценка локализации:



пит-стопах, и добрую порцию несколько утомительной серьезности. В игре представлены описания всех трасс, команд и пилотов "Формулы-1" образца 2002 года, а заодно и полная симуляция вышеупомянутого чемпионата. Ни мыши, ни клавиатуры игра не признает — извольте навести джойстик. Игра неплоха, но едва ли выйдет за пределы достаточно узкой целевой аудитории.

ПЕРЕВОД. Переведено хорошо, но... не до конца. Например, нижняя часть главного меню осталась англоязычной, что в сочетании с обучением на русском верхней половиной вызывает легкий культурный шок. Что до разного рода описаний, то с ними все в порядке — проверено.

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации:

О.Р.Б: Орбитальные Ресурсные Базы

Оригинальное название: O.R.B.: Off-World Resource Base
Жанр: космическая RTS
Издатель в России/Локализация: 1C

ОБ ИГРЕ. Игра открывается роликом, просмотрев и прослушав который, всякий убедится, как вредно мешать водку с пивом... то есть мистику с наукой. Менее высокой политикой. Но на самом деле за этой несколько пугающей заставкой таится неплохая трехмерная космическая стратегия в реальном времени, достойный конкурент Homeworld. В целом, в "О.Р.Б." нет ничего особо нового для жанра: развиваем базы, выстраиваем космофлоты, собираем ресурсы, бьемся с врагами...



раем ресурсы, бьемся с врагами... Однако графически весь процесс оформлен просто шикарно. Кроме того, особый интерес представляет приложенный к игре редактор, в котором, в принципе, можно создавать совершенно новые игры.

ПЕРЕВОД. О качестве перевода можно судить по стихам, которые появляются в промежутках между миссиями. В них эстетика Апокалипсиса странным образом сочетается с жеманностью японских хайку. Не знаю, как это выглядит по-английски, но в русском варианте вышли маленькие шедевры, которые весьма бы украсили любой поэтический альманах. Да и весь общий перевод выполнен безукоризненно.

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации:

Отряд "Дельта": операция "Черный ястреб"

Оригинальное название: Delta Force: Black Hawk Down
Жанр: тактический экшен
Издатель в России/Локализация: 1C/Snowball.ru

ОБ ИГРЕ. Очередная серия приключений отряда американских спецназовцев — на сей раз в Сомали. Впрочем, насчет отряда можно было бы умолчать: компьютерные коллеги настолько беспомощны, что не будь вас — судьба американской "Дельты" оказалась бы под угрозой. Впрочем, делая расправы с кровожадными сомалийцами помогает тот факт, что бойцы про-

Газ до отказа

Оригинальное название: Space Naste 2
Жанр: Гонимая аркада
Издатель в России/Локализация: 1C/snowball.ru

ОБ ИГРЕ. Действие игры происходит в далеком будущем, где на смену современным автомобилям придут машины на воздушной подушке и водородном двигателе. В "Газе до отказа" нас ждут гонки под фантастического цвета небесами посреди причудлившей архитектуры. Скорости болидов в игре совершенно невообразимые — до 2000 км/ч, при этом машина в прямом смысле слова взмывает над трассой, по которой, как и положено, рас-



киданы многочисленные бонусы. Чтобы перейти к следующей трассе, вам потребуется хотя бы раз прийти к финишу первым на высоком или среднем уровне скорости.

ПЕРЕВОД. Что сказать о локализации? Текста в игре мало, и переведен он без каких бы то ни было ошибок. Тщательно подобраны и шрифты: в соседстве с окружающим футуристическим буйством они смотрятся вполне естественно.

Рейтинг: 6,0

Оценка локализации:

Формула-1: максимальное ускорение

Оригинальное название: Racing Simulation 3
Жанр: Гонимый симулятор
Издатель в России/Локализация: Руссобит-М

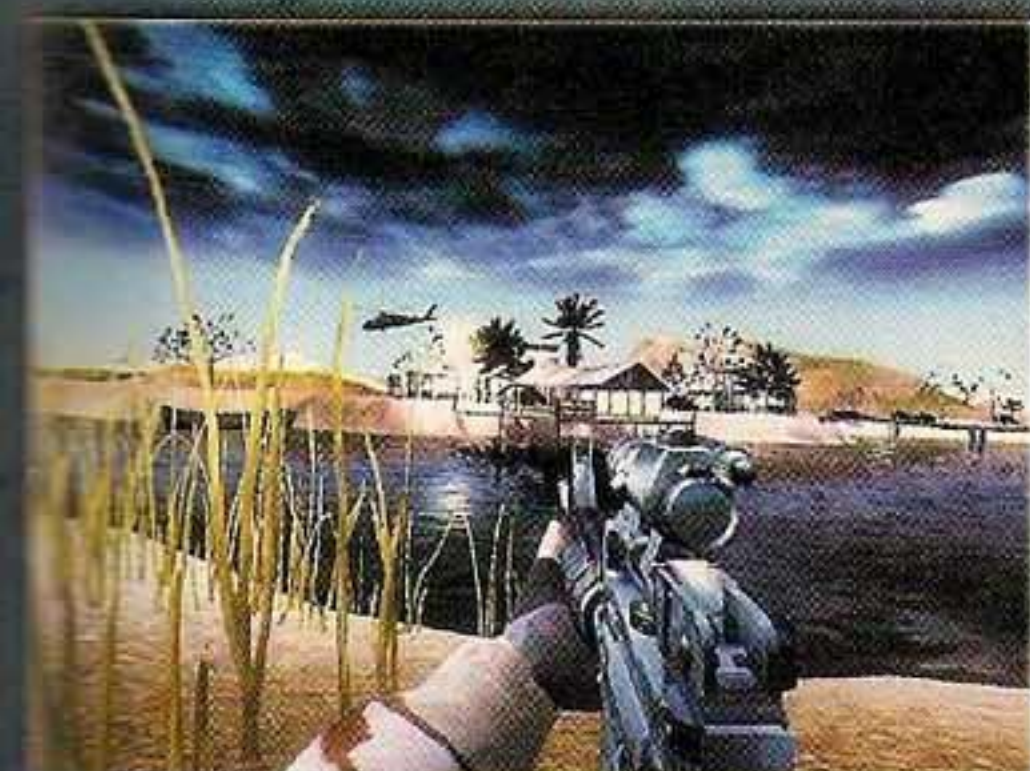
ОБ ИГРЕ.

Как и полагается любому добротному симулятору гонок, Racing Simulation 3 содержит реалистичную физическую модель, массу разнообразных настроек, включая возможность выбора тактики рабочих на



DELTA FORCE®

ОПЕРАЦИЯ ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1c® **snowball.ru™**
технология творчества

Самая ожидаемая в мире часть военного сериала «Отряд Дельта». На этот раз действие разворачивается в Сомали. Игра основана на реальных событиях.

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

С МАРТА!



С АПРЕЛЯ!



Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Черный Ястреб» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.



паются ураганом геймплеем и потрясающими по красоте ландшафтами южноафриканской саванны.

ПЕРЕВОД. Локализация проведена четко и основательно. Под тексты брифингов подобраны великолепные прописные шрифты, а слушая по ходу действия команды начальства и сопутствующие восклицания спецназовцев, как-то забываешь о том, что находишься в иноземной армии. Добротная, хорошо сделанная работа.

Рейтинг: 8,0

Оценка локализации:

Футбол 2003

Оригинальное название: Football Generation • **Жанр:** Футбольный симулятор • **Издатель в России/Локализация:** 1C

ОБ ИГРЕ. Ознакомившись с игрой, я первый раз в жизни пожалел, что никогда особенно не интересовался футболом. Ибо человеку, равнодуш-

тивника знакомы с премудростями тактики не больше ваших подчиненных. Так что игра, заявленная как тактический экшен, по пристальному озна-комлению опознается скорее как ненавязчивый и очень приятный боевик. Линейный сюжет и примитивный AI иску-

ному к данному виду спорта, "Футбол 2003" способен принести такое же удовольствие, как "День Победы" — заядлому страте-гу. Прежде всего, обращает на себя внимание очень достойная графика. Наблю-дать за анима-цией футболистов — одно удоволь-ствие: живые, да и только. Трибуны беснуются, арбитры суетятся, страсти кипят! С каким мас-терством состязаются команды — любо-дорого посмотреть! А надоесть быть зрителем — не беда: ведь вы можете сами руководить действиями ваших ор-лов. Отыгрывать матчи можно как в режиме товарищеских встреч, так и в рамках официальных чемпионатов. Игра однозначно заслуживает того, чтобы хоть раз на нее посмотреть.

ПЕРЕВОД. Львиную долю работ по локализации составил перевод реплик закадрового комментатора. Результат достоин высшей оценки. В одинаковых ситуациях матча электронный диктор говорит далеко не одно и то же — фразы варьируются, различны даже интонации. С какого-то момен-та начинает казаться, что слушаешь живого человека — голос за кадром радуется забитому мечу, сомневается в результативности пенальти и даже размышляет об исходе матча. Здорово!

Рейтинг: 6,0

Оценка локализации:



Составитель: Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Представляем вашему вниманию новейшую сводную таблицу отечественных локализаций.

Возможные сокращения: B — Box (коробка), Db — DVD-box (коробка из-под DVD), J — Jewel (обычный футляр для CD).

Данная таблица состоит из трех разделов:

1) **НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ.** Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Подписан контракт на локализацию новой зарубежной игрушки? Строчка об этом впервые появится именно здесь. Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — "В разработке".

2) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом.

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в следующий, заключительный раздел — "В продаже".

3) **В ПРОДАЖЕ.** Сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список

растет изо дня в день, и процесс это бесконечный... в отличие от количества журнальных страниц, которых всегда не хватает. Именно поэтому в полном объеме информацию о тех локализациях, которые в продаже, мы публикуем только на компакт-диске. А здесь мы предлагаем вам перечень игр, которые появились в продаже совсем недавно.

На компакт-диске полный вариант таблицы вы сможете посмотреть, зайдя в раздел "По журналу". Таблица представлена в формате .xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Amenophis (Проклятие фараонов)	1C	DreamCatcher Interactive		2003
Apache 2	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Deep Sea Tycoon (Повелитель глубин)	1C	Anarchy Enterprises		2003
Great Journey (Вокруг света: спасти Антарктиду!)	1C/snowball.ru	Rebelmind	J,Db	Август 2003
Gun Metal (Братство стали)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Yeti Studios Limited	J,Db	Октябрь 2003
Harry Potter: Quidditch World Cup	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Октябрь 2003
James Bond 007: Everything or Nothing	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Jetfighter 5	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
King's Quest VII	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Lord of the Rings: Return of the King	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Moon Tycoon (Лунный магнат)	1C	Legacy Interactive		2003
Pacific Warrior 2	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Patrician 3	Акелла	Ascaron	J,Db	4 кв 2003
POSTAL PLUS	Акелла	Running With Scissors	J,Db	Июль 2003
Prince of Persia: The Sands of Time	Акелла	Ubi Soft	J,Db	4 кв 2003
Pro Beach Soccer (Пляжный футбол)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Сентябрь 2003
Pure Pinball (Кати шары!)	1C/snowball.ru	Iridon	J,Db	Август 2003
Republic: The Revolution	Новый Диск	Eidos Interactive	J,Db	Август 2003
Sacred	Акелла	Ascaron	J,Db	1 кв 2004
Salammbô (Саламбô)	1C	The Adventure Company		2003
Torrente (Торренте Ла Бомба)	1C	Electronic Arts		2003
Tortuga (Тортуга)	Акелла	Ascaron	J,Db	4 кв 2003
X2: The Treat (X2: Угроза)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ego soft	J,Db	Ноябрь 2003
Странствия Торина	Софт Клуб	Vivendi	B	Август 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
1000 years	Акелла	eSOFNET	J,Db	2003
Against Rome (Против Рима)	Руссобит-М	JoWood	J	3 кв 2003
Air Lines (Магнат авиалиний)	Акелла	InterActive Vision	J,Db	3 кв 2003
Airline Tycoon Evolution (Аэропорт: эволюция)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J	Сентябрь 2003
AquaNox (AquaNox: Сумерки Аквы)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Massive Development		3 кв 2003
Aquanox: Revelation (Акванокс 2)	Руссобит-М	JoWood	J	3 кв 2003
Ballerburg	1C	HD Interactive		2003
Battle Cruiser Generation	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Battle Cruiser Millennium	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
Beam Breakers (Бимеры)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Similis Software	J	3 кв 2003
Big Buck Trophy Hunt (Большая охота)	Новый Диск	Stellar Stone		2003
Big Scale Racing	1C	HD Interactive		2003
Black & White 2	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Car Tycoon (Автомобиль)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development		2003
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	J,Db	2003
Chaos (Хаос)	Акелла	eSOFNET	J,Db	3 кв 2003
Chariots of War (История империй)	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	Август 2003
Chaser	Руссобит-М	JoWood	J	3 кв 2003
Chessmaster 9000	Акелла	Ubi Soft	J,Db	3 кв 2003
Chrome	1C	Techland		2003
Civil War	1C/Логрус	Octagon/Walker Boys Studio		2003
Counter-Strike: Condition Zero	Софт Клуб	Vivendi	B	3 кв 2003
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	J,Db	4 кв 2003
Crusader Kings (Крестоносцы)	1C/snowball.ru	Snowball.ru/Paradox	J,Db	3 кв 2003
Cycling Manager 3	Акелла	Cyanide studio	J,Db	3 кв 2003
Darkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	J,Db	3 кв 2003
Day of the Mutants	1C	Techland		2003
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	Октябрь 2003
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre (Отряд "Дельта": операция "Цунами")	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	Ноябрь 2003
DreamWalker	Руссобит-М	Metropolis	J	3 кв 2003
Duality	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	2004
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	Take 2/3D Realms		2003
Earth 2160 (Земля 2160)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	1 кв 2004
Emergency 2	1C/Логрус	Take 2		2003
Empire of Magic	Новый Диск	Mayhem Studios	J,Db	Август 2003
Euro Club Manager 03/04	Акелла	GMX Media	J,Db	3 кв 2003
eXtinction (Тотальное истребление)	Акелла	Merscom	J,Db	3 кв 2003
Fire Chief (Пекло)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J	Октябрь 2003
Foo	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	3 кв 2003
Ghost Master (Повелитель ужаса)	Акелла	Empire Interactive	J,Db	3 кв 2003
Gladiators (Гладиаторы)	Руссобит-М	Arxel Tribe	J	3 кв 2003
Gorky Zero	Руссобит-М	Metropolis	J	3 кв 2003
Gothic 2 (Готика 2)	Акелла	JoWood	J,Db	3 кв 2003
Grom	1C/Nival Interactive	CDV/Rebelmind		3 кв 2003
Ground Control 2	Софт Клуб	Vivendi	B	4 кв 2003
Haegemonia: Legions of Iron (Гегемония)	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality		3 кв 2003
Halcyon Sun	Новый Диск	Brightstar	J,Db	Август 2003
Half-Life 2	Софт Клуб	Vivendi	B	Октябрь 2003
Hannibal	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks		2003
Highland Warriors (Горцы. Битва за Шотландию)	1C/Nival Interactive	Data Becker/Soft Enterprises	J	3 кв 2003
Homeworld 2	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1C	Codemasters		2003
It Came From the Desert (Ужас пустыни)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		3 кв 2003
Jagged Alliance 2 Gold Pack (Jagged Alliance 2. Золотая серия)	Бука	Strategy First	J,Db	Июль 2003
Jerusalem.				
The 3 Roads to the Holy Land (Иерусалим)	1C/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe		2003
Jules Vernes 2	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Jurassic Park: Operation Genesis	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Kaan: Barbarian's Blade (Каан-варвар)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	J	Сентябрь 2003
Kicker	Руссобит-М	JoWood	J	3 кв 2003
Kingdom Under Fire	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	4 кв 2003
Knight Shift (Рыцари за работой)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	3 кв 2003
Kohan 2: Battle of Ahriman (Кохан 2: Битва Аримана)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Сентябрь 2003
Law and Order (Закон и порядок: смерть за деньги)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
Law and Order 2 (Закон и порядок 2)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Lion Heart	1C	Interplay		2003
Little Penguin Kelvin (Пингвиненок Кельвин)	NMG	PLAY Sp z o.o.	J	Июль 2003
Mistmare	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Moomoins 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	2003
No Name War (Безымянная война)	NMG	AMC Creation	J	2003
Northland (Мир викингов)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Сентябрь 2003
Nosferatu (Вампиры)	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	Август 2003
Omega Stones (Портал времен)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
One Must Fall: Battlegrounds	1C/Nival Interactive	Diversions Entertainment		2003
Operation: Air Assault	Акелла	InterActive Vision	J,Db	3 кв 2003
Painkiller	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
Phantom Crash	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	3 кв 2003
Post Mortem	1C/Логрус	Microids		2003
Prince of Qin	1C	Strategy First		2004
Rabid Dogs 2 (Бешеные псы)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	3 кв 2003
Rails Across America (Америка на шпалах)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Октябрь 2003
Ranse	1C/Логрус	Soar		2003
Red Faction 2	1C	THQ		2003
Restaurant Empire (Ресторанная империя)	Акелла	Phantagram Interactive	J,Db	3 кв 2003
Riddle of the Sphinx (Загадка сфинкса)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
RoboForge (Кибергладиаторы)	Акелла	Liquid Edge Games	J,Db	3 кв 2003
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	3 кв 2003
Rocket Ranger	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		3 кв 2003
Saga	1C/snowball.ru	Pan Interactive	J,Db	3 кв 2003
Savage Arena (Бои без правил)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	J	Октябрь 2003
Savage Skies (Дикие небеса)	Акелла	iRock Interactive	J,Db	3 кв 2003
Shade: Wrath of Angels	1C	Cenega		2003
Silent Hunter II	1C/Логрус	Ubi Soft		2003
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	J,Db	Сентябрь 2003
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	JoWood	J	3 кв 2003
Space Pod (Орбитальные разборки)	Акелла	Robusta Entertainment	J,Db	3 кв 2003
Speed Challenge	1C/Логрус	Ubi Soft		2003
Spellforce	Руссобит-М	Phemonic	J	3 кв 2003
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	Activision		2003
Starsky & Hutch				
(Starsky & Hutch: Полицейская легенда)	Акелла	Empire Interactive	J,Db	3 кв 2003
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	3 кв 2003
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	4 кв 2003
Strategic command 2	Акелла	GMX Media	J,Db	3 кв 2003
Strident	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	4 кв 2003
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Август 2003
Stronghold Crusader	1C/Логрус	Take 2		2003
Svea Rike III (Варяги: северные дружины)	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	Август 2003
Tachyon (Жестокие звезды)	1C/snowball.ru	Novalogic	J,Db	3 кв 2003
Tennis Masters Series 2002	1C/Логрус	Microids		2003
The Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изида)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Ноябрь 2003
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	1C/Акелла	Bethesda	J,B	2003
The Guild Addon	Руссобит-М	JoWood	J	2003
The Sims Online	Софт Клуб	Electronic Arts	B	4 кв 2003
The Three Stooges (Большой переполох)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		Сентябрь 2003
Throne of Darkness	Софт Клуб	Vivendi	B	3 кв 2003
TOCA Race Driver	1C/Nival Interactive	Codemasters		3 кв 2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Новый Диск	Eidos Interactive	Db	Июль 2003
Trainz	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Ultimate Trainz Collection				
(Твоя железная дорога)	Акелла	Auran Games	J,Db	3 кв 2003
Victoria	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	1 кв 2004
Vietcong	1C/Логрус	Take 2		2003
War and Peace	1C/Nival Interactive	Microids		2003
Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Сентябрь 2003
White Fear	1C/Логрус	Microids		2003
Wildlife Park	Руссобит-М	JoWood	J	3 кв 2003
Will Rock	Руссобит-М	Ubi Soft	J	Август 2003
Wings (Ac)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		3 кв 2003
World War II: Frontline Command	1C	Codemasters		2003
Xpand Rally	1C	Techland		2003
Yager	1C	THQ		2003
Бабцовский клуб: в бикини и без	Новый Диск	Creative Edge Studios	J,Db	Июль 2003
Код Энигма: секретный фарватер	Новый Диск	GMX Media	J,Db	Июль 2003
Приключения Джулии 2	Новый Диск	Compedia	J,Db	Сентябрь 2003
Семь самураев	Софт Клуб	Vivendi	B	Август 2003

В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Agassi Tennis Generation (Агасси: теннис нового поколения)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	J	Июнь 2003
Air-Rush (Планета гонщиков)	Акелла	InterActive Vision	J,Db	Июнь 2003
Alladin in Nasira's Revenge (Алладин)	Новый Диск	Disney Interactive	J,Db	Июнь 2003
Big Mutha Truckers (Мазатракееры: тачка моей мамочки)	Акелла	Empire Interactive	J,Db	Июнь 2003
Casino Tycoon (Большая игра)	Новый Диск	Monte Cristo	J,Db	Июнь 2003
Championship Manager 4	Новый Диск	Eidos Interactive	Db	Июнь 2003
Delta Force: Black Hawk Dawn (Отряд "Дельта": операция "Черный ястреб")	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	Июнь 2003
Disciples GOLD Special (Меч и корона)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Июнь 2003
Downtown Run (Уличный гонщик)	Акелла	Empire Interactive	J,Db	Июнь 2003
Football Generation (Футбол 2003)	1C/Логрус	Trecision	J	Июнь 2003
Harbinger (Предвестник)	Акелла	Silverback Entertainment	J,Db	Июнь 2003
Hearts of Iron (День Победы)	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	Июнь 2003
Moomintrolls: The Quest for Hobgoblin's Ruby (Муми-тролли в поисках рубина)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	Июнь 2003
Port Royale (Порт Роял)	1C	Ascaron	J	Июнь 2003
Racing Simulation 3 (F-1: максимальное ускорение)	Руссобит-М	Ubi Soft	J,Db	Июнь 2003
Space Haste 2 (Газ до отказа)	snowball.ru/Новый Диск	Asylum	J,Db	Июнь 2003
The Sims: Superstar	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Июнь 2003
Total Immersion Racing (Жажда скорости)	Акелла	Empire Interactive	J,Db	Июнь 2003
Warcraft III: Frozen Throne	Софт Клуб	Vivendi	B	Июнь 2003

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Таблица отечественных игровых проектов строится по тому же принципу, что и список локализаций.

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Parkan 2	Никита	1C		2003
Pirates of the Caribbean (Корсары 2 — пираты Карибского моря)	Акелла	1C	J,B	2003
X-Balls	Ghost Software	Новый Диск	J	Июль 2003
Миллионер Classic	Fun Game	Новый Диск	J	Июль 2003
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	J,Db	2 кв 2004
Революционный квест	VZlab	Бука	J,Db	1 кв 2004

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Axle Rage	Акелла	1C		2004
Besieger (Осада)	Primal Software	Акелла	J,Db	4 кв 2003
FireStarter	GSC Game World	Руссобит-М		Август 2003
Kreed	Burut CT	Руссобит-М		3 кв 2003
Mega Pack (Mega Пак: офис отдыхает)	Новый Диск	Absolutist.com	J,Db	Июль 2003
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М		1 кв 2004
Stalker: Oblivion Lost	GSC Game World	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Xenus	Deep Shadows	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Антанта	Леста	Бука	J,Db	Август 2003
В тылу врага	Best Way	1C		2004
Вивисектор. Зверь внутри	Action Forms	1C		2004
Вторая Мировая	1C	1C		2004
Демииурги 2	Nival Interactive	1C		3 кв 2003
Дорога на Хон-Ка-Ду	Громада	Бука	J,Db	Август 2003
Златогорье 2	Burut CT	Руссобит-М		3 кв 2003
Магия войны: тень повелителя	Targem	Бука	J,Db	4 кв 2003
Недетские сказки	Сатурн+	Бука	J,Db	Сентябрь 2003
Операция Silent Storm	Nival Interactive	1C		3 кв 2003
Периметр	K-D Lab	1C		2003
Петька 4: День Независимости	Сатурн+	Бука	J,Db	4 кв 2003
Пограничье	Сатурн Плюс	1C		2003
Сфера	Никита	1C		2003
Талисман	Antitank	Бука	J,Db	4 кв 2003
Ударная сила	G5 Software	Бука	J,Db	4 кв 2003

В ПРОДАЖЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Завоевание Америки: в поисках Эльдорадо	GSC Game World	Руссобит-М	J,Db	Июнь 2003
Триумф огня	Super Game	Руссобит-М	J	Июнь 2003

STAR TREK: ELITE FORCE II

Олег Ставицкий
(raffa@igromania.ru)



Феноменальная убогость игр по лицензии Star Trek не поддается никакому логическому объяснению. Лучшие умы планеты напрочь загубили свои жизни в попытке узнать, почему на сегодняшний день в индустрии есть всего один пример приличного Star Trek-продукта. Однако объяснение этому феномену более чем простое — нужно было просто пригласить приличных разработчиков.

Первый прецедент был создан несколько лет назад силами Raven Software. Star Trek: Elite Force — прямой родственник нашего сегодняшнего пациента — навсегда останется в истории индустрии как «первая хорошая игра во вселенной Star Trek». Не поскупившись на оклады разработчиков, Activision, ко всему прочему, раскошенилась и на приличный движок. Q3 Engine на тот момент был последним писком моды, играл полигонами на публике и купался в фотовспышках восторженной толпы. Игра собрала заслуженные лавры и до сих пор вспоминается с приятной ностальгической грустью.

Для второго пришествия Elite Force издатели пригласили отвязную команду Ritual Software. Elite Force 2 — практически хрестоматийный пример правильного подхода к сиквелостроению.

Наша служба и опасна и трудна

Если вы последние несколько лет провели в глубоком анабиозе, то проведем краткий экскурс в историю Elite Force. По сюжету вы — Алекс Монро, главнокомандующий элитного боевого отряда Hazard Team, который сопровождает космический корабль Enterprise в его путешествиях по вселенной. Прежде чем яйцеголовые ступят на только что открытую планету для снятия проб и прощупывания местного климата, Монро со товарищи обшаривают ее на предмет враждебно настроенных аборигенов, проверяют все закоулки в по-

исках бомбы, после чего дают ученым отмашку — изучайте. Веселым будням Hazard Team и посвящена Elite Force 2.

Чего в игре с избытком, так это всевозможных проявлений «местного колорита», которые явно придется по вкусу всем разбирающимся во вселенной Star Trek. А таких людей в России, по предварительным прикидкам, — человека полтора-два. Поэтому главная задача лицензии — не раздражать. Что она и делает с переменным успехом. В результате ортодоксальные фанаты умиляются аутентичному оружию и правильному дизайну кораблей, а мы — радуемся качественному экшену.

Первые миссии, проходящие на корабле боргов, откровенно радуют. Сумасшедший дизайн, беспрецедентное качество моделей и бесподобная атмосфера. Для непосвященных (читай — не игравших в первую часть) заготовлено несколько приятных сюрпризов. Так, любой человек, оставивший за своими плечами Half-Life или Serious Sam, заведя надвигающегося борга, начнет в ужасе палить из всех стволов, чем и накликает огромные неприятности. Дело в том, что борги хоть и не самые приятные парни на свете, но нападать начнут исключительно после каких-то противоправных действий. Например — разрушение локального электросчетчика здорово выводит их из себя. Впрочем, через некоторое время борги все-таки идентифицируют вашу злодейскую сущность, так что массивных перестрелок все равно не избежать.

Подобные детали, само собой, нигде не разъясняются — авторы подразумевают, что любой уважающий себя человек должен знать, кто такие борги, как они себя ведут, чего не любят и кого едят на завтрак.

Таких вот вещей «по умолчанию» в Elite Force 2 хватает с избытком. Завершив эпопею с боргами, вы попадаете в самый клубок стартрековских

Жанр:	3D Action
Издатель:	Activision
Разработчик:	Ritual Entertainment
Похожесть:	Star Trek: Elite Force
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.st-ef2.com

хитросплетений. Команду расформируют и распределяют. Кого — драить галюн, а кого — преподавать новобранцам уроки рукопашного боя. Этот хитрый сюжетный ход, по всей видимости, есть результат грубого диктата лицензии, ибо человеческим умом понять причины разгона поганой метлой элитного межгалактического отряда никак нельзя.

Что можно сделать из швейной машинки Зингера

Удивительные вещи творятся в промежутках между боевыми миссиями. Отбегав пять-шесть этапов с бластером наперевес, вы получаете возможность спокойно походить по Enterprise, пообщаться с его обитателями (которые, впрочем, на ваши домогательства реагируют в основном

дежурным «чёнада?») или подслушать чужие разговоры. Разработчики так увлеклись, что даже прикрутили к своей игре некоторое подобие нелинейности! Так, периодически вам дается возможность выбирать, что скажет мистер Монро в той или иной ситуации. Заветная возможность включается обычно в моменты развития «love story» (sic!) между Алексом и одной прелестной сотрудницей Hazard Team. Например, получив задание изучить информацию по определенной расе, вы можете либо попросить объект воздыханий помочь с этим нелегким заданием, либо, сыграв в мажор, отправиться в библиотеку в гордом одиночестве. Периодически подобные вещи случаются и в боевых заданиях. Например, вы можете помочь двум аборигенам сбежать на соседний склад за мощными бластера-



▲ Борги заподозрили неладное и ринулись в атаку. Впрочем, наш напарник уже охлаждает их пыл воспитательным выстрелом в спину.



▲ Межгалактическому таракашке явно не по вкусу, когда на нем испытывают новые образцы оружия. Самое время присоединиться к расстрелу — не то набросится.



▲ Этот красавец вовсе не прилетел прямиком из Half-Life. Во вселенной Star Trek такие инопланетяне называются.... называются инопланетяне... черт, мне нужно свериться с игровым справочником.

ми или же оставить их один на один с собственными проблемами. Доброе поведение, разумеется, вознаграждается всевозможными бонусами, аптечками и секретами, о которых стоит сказать особо.

Помимо стандартных секретов с патронами и здоровьем, по уровням в труднодоступных местах разбросаны коллекционные золотые модели Enterprise. Собрав энное количество таких артефактов, вы открываете секретные игровые уровни. Арифметика проста: собрал десять кораблей — получил первый уровень, двадцать — второй, и так далее. Бонусные уровни отличаются повышенным содержанием различных приколов и позволяют побывать, скажем, в заброшенном доме посреди болота, буквально один в один списанном с Blair Witch Project.

Между прочим, добыть заветные кораблики не так-то просто. Так, в одном из секретов вы можете обнаружить водопроводную трубу, перекочевавшую прямиком из игр про небезызвестного Марио. Запрыгнув туда, вы автоматически обрекаете себя на приступ истерического смеха — на экране запускается натуральный плоский скроллер с характерной восьмибитной музыкой и стилизованной под EGA графикой. Наш Алекс вынужден прыгать по уступам, собирая заветные "Энтерпрайзы". Такие приколы могли выйти только из-под пера весельчаков из Ritual.

Процесс поиска секретов, помимо методичного обшаривания всех темных углов, сопровождается сканированием стен на предмет потенциальных "дырок". Делается это при помощи заветного устройства под названием Tricoder, которое Алекс постоянно таскает с собой.

Волшебная коробочка наделяет Монро несколькими режимами зрения — от, извините, "режима структурной целостности" (structural integrity view) до теплового режима, в

котором можно разглядеть следы газа (gas trace view). Досадно, что используется все это лишь пару раз за игру и исключительно под строгим присмотром сценаристов.

На этом набор мелких шалостей Ritual не заканчивается — они вживили в игру... самые настоящие, "классические" головоломки. Чтобы запустить очередной генератор или включить защитный купол, вам придется либо колдовать над хитрым агрегатом, изменяя параметры колебания волны — амплитуду и частоту, либо из набора проводов и готовых узлов составлять электроцепь. Головоломки, безусловно, детские (особенно на начальных уровнях), но вносят приятное разнообразие в геймплей.

Конфетка

Но за всей этой приятной псевдонаторской мишурой авторам все же не удалось спрятать классический, почти "монорельсовый" геймплей, который, разумеется, предполагает ползание по шахтам, отстрел инопланетян в особо крупных размерах и бесконечную войну с безмозглыми ботами-напарниками. Ritual как могли разукрасили этот тоннель всевозможными "фенечками" и выжали из седого Q3-движка все оставшиеся соки, но общая суть осталась прежней. Пло-

хо ли это? Отнюдь. Практика показывает, что наличие у геймера головы на плечах и правильно растущих рук творит чудеса — в Elite Force 2 играется с удовольствием. Это качественный, отполированный до зеркального блеска продукт, пусть морально устаревший и застрявший где-то между 2000 и 2001 годами.

Визуально Elite Force 2 оставляет двойственное ощущение. С одной стороны — отменная архитектура, потрясающие модели и лица персонажей и бесподобное качество текстур. С другой — те же самые модели страдают от низкого количества полигонов на руках и ногах. Особенно жутко становится, когда кто-нибудь из персонажей задумает, скажем, почесать нос или приложить ладонь к щеке. Над детализованной физиономией вдруг зависает размытое нечто. Пугает почище иных ужасиков.

Модели оружия — отдельная песня. Я, признаться, не могу вспомнить игру с такими отменными пушками. Дизайн — пять с жирным плюсом. Из массивного G-Gun веером торчат провода, а внутри мигают всевозможные лампочки и честно работают все сенсоры. Держишь такой ствол перед собой и чувствуешь, как растет самооценка. Трупы хоть и имеют неприятную привычку растворяться в воздухе, но делают это крайне эффек-

тно. Первое место, безусловно, держат тараканообразные инопланетяне — превращаясь в черную желеобразную субстанцию, они первобытным фейерверком разлетаются

на куски. Анимация, унаследованная вместе с движком Quake 3, конечно, не особо радует — все те же дерганные, резкие движения и некоторая неестественность мимики персонажей. Суммируя все плюсы и минусы, приходим все же к простому выводу: правильные руки способны из устаревшего движка сотворить натуральную конфетку.

Впрочем, отбросив демагогию, признаемся — Elite Force 2 выглядит и играется отменно. Беспокоиться же по поводу недостатка трех полигонов или морально устаревшей концепции — это работа критиков, а не игроков. На деле же игра способна доставить море удовольствия. Идеальный вариант для того, чтобы скоротать время в ожидании больших проектов. ■

Дождались?

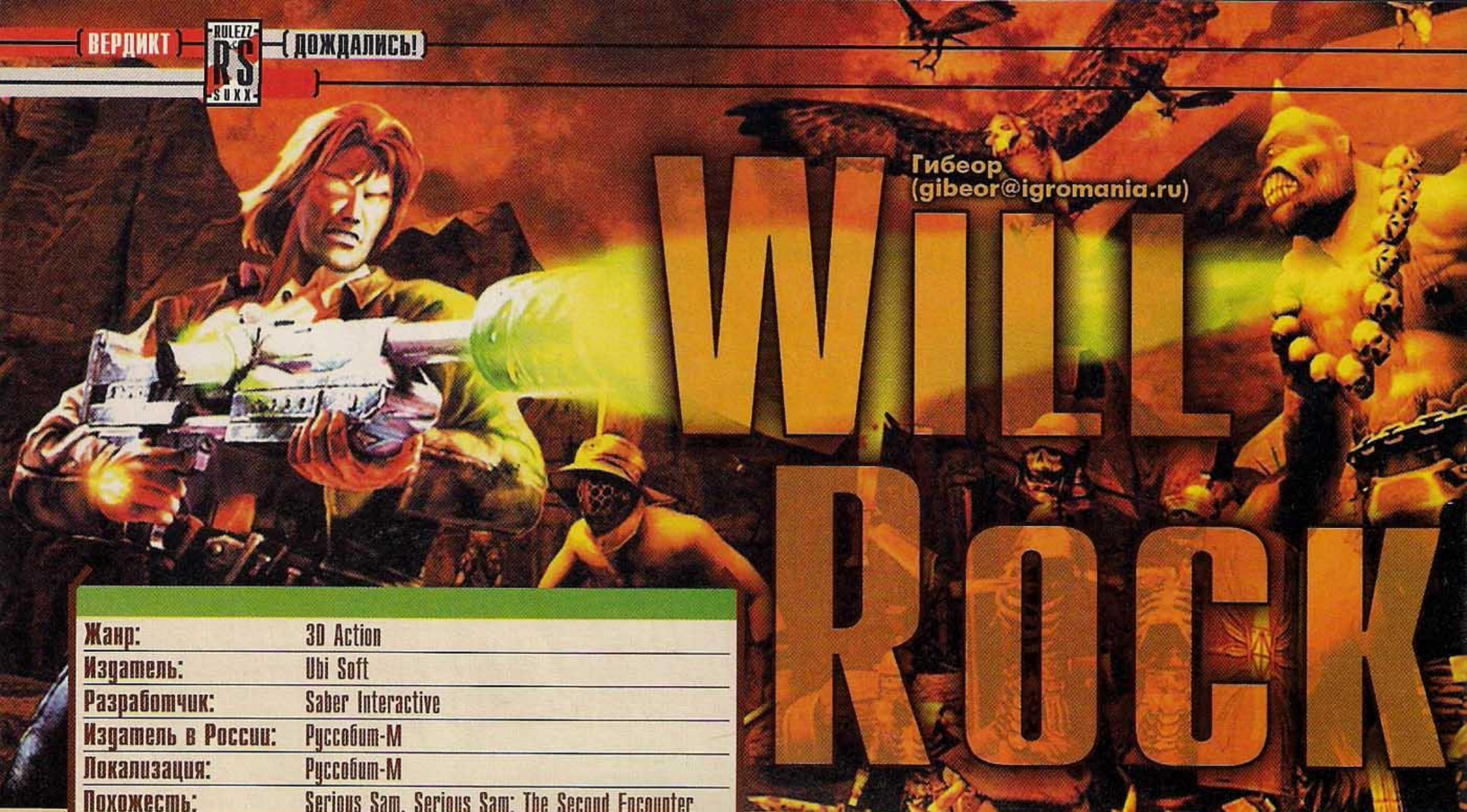
Вторая в истории человечества хорошая игра во вселенной Star Trek. Качественный, отполированный до блеска экшен, обильно сдобренный приятными мелочами.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	8.0
Звук и музыка	7.0
Интерфейс и управление	8.0
Новизна	5.0

Рейтинг "Маньяк" 8.5





Гибеор
(gibeor@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Saber Interactive
Издатель в России:	Руссобит-M
Локализация:	Руссобит-M
Похожесть:	Serious Sam, Serious Sam: The Second Encounter
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.will-rock.com

Быть первым — тяжело, однако быть вторым — во сто крат труднее. Особенно четко это правило работает в игровой индустрии: стоит только игре-подражательнице хотя бы раз отступить — и пиши пропало, в фас сразу же начинают лететь тухлые помидоры, а в профиль — злобный шепот “братцы, да это же клон!”. Я уже слышу, как в подтверждение этих слов на задних рядах, дружно обнявшись и смахивая скупые мужские слезы, нервно сморкаются в платочки многочисленные “продолжатели” идей **Command&Conquer**, **Quake** и других культовых фигур индустрии.

Но давайте по справедливости: бывают и приятные исключения, когда копия оказывается как минимум не хуже оригинала. Поэтому не будем спешить с постановкой диагноза нашему сегодняшнему пациенту — экшену **Will Rock**, который внешне выглядит как родной брат **Serious Sam**.

Все на Олимпиаду!

Сюжету **Will Rock** мы уделим самый минимум журнального места. Спрашиваете, почему? Да потому, что в играх такого плана сюжет — не более чем розочка в петлице вечернего костюма. Вы бы еще про сюжет тетриса и арканоида спросили...

...Молодой студент-археолог Вильям Рок вместе со старшими товарищами отправился в археологическую экспедицию. Экспедиция оказалась до умопомрачения ре-

зультативной — ребятам удалось откопать древний храм, в котором римляне когда-то посадили под домашний арест греческих богов — Зевса сотоварищи. Заодно под горячую римскую руку попала и другая мистическая нечисть, вроде минавров, сатиров и прочих божественных козлов. Одним словом, весь Олимп в сборе, можно начинать Олимпиаду. Но пока ученые-археологи искали в своих рядах “спортсмена”, из ниоткуда появились террористы, схватили в заложницы дочку начальника экспедиции и скрылись в храме. А наш храбрый Вилли, как нетрудно догадаться, отправился эту девицу спасать. Вот, собственно, и все. Тчк.

Предупреждаю сразу: спасение девушки с соблазнительными формами растянется на десять огром-

ных этапов. Слово “огромный” в данном контексте означает наличие на каждом уровне четырех подуровней, секретных локаций и просто фантастического количества монстров. Правда, местный игровой зоопарк не может похвастаться большим разнообразием монстров, но по числу злобных тварей на единицу площади и единицу игрового времени **Will Rock** бьет все мыслимые и немыслимые рекорды. На мой взгляд, кое-где с количеством разработчики хватили через край — на моей памяти это первая игра, где зачистка некоторых уровней откровенно утомляет.

Монстры здесь очень любят в буквальном смысле слова выплзывать из земли и выпрыгивать из стен, причем не только прямо по курсу нашего движения, но и сзади, и по бокам, то есть стоять на одном месте, лениво стрейфясь вправо-влево, конечно, можно... но недолго. AI врагов, если и существует, наверняка описывается всего одной строкой кода: стреляющие гады стреляют, практически не перемещаясь по уровню, а колюще-режущие твари с революционным энтузиазмом бегут к вам по

наикратчайшей траектории.

В противовес количеству врагов поставлена не только их пещерная тупица, но и невероятная хилость. Видимо, в детстве все обитатели Олимпа болели рахитом, полиомиелитом и церебральным параличом. Шутка ли — многие из них отбрасывают коньки уже после одного попадания из пистолета. К счастью, иногда нас балуют огромными боссами, в числе которых, как бы между прочим, присутствует сам Зевс...

Арсенал **Will Rock** — это сборная солянка из оружейных наборов классических экшенов: шотган (куда ж без него), пулемет, арбалет с оптическим прицелом (здравствуй, **Half-Life!**), базака, ствол Медузы (близкий родственник замораживателя из **Duke Nukem 3D**) — всего одиннадцать видов оружия, включая... ядерную бомбу.

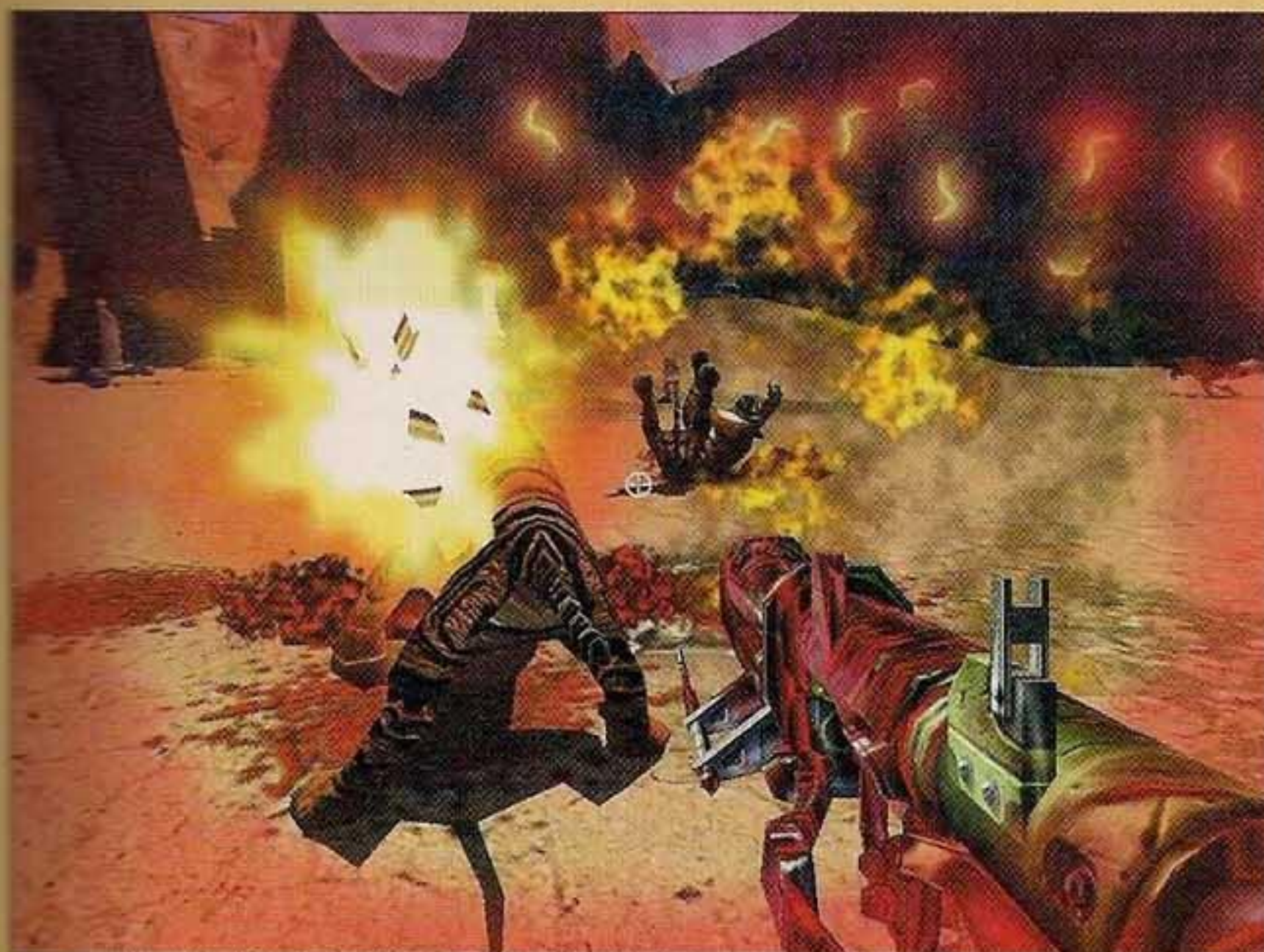
Итак, картина ясна — запасаемся боеприпасами, терпением и начинаем массовый геноцид. Некоторое “разнообразие” в игровой процесс вносят классические экшеновые паззлы вида “найди ключ”, “найди два ключа”, “отыщи рубильник и вруби его”.



▲ Вилли купил Силу Титана: и цена бросовая, и приход хороший.



▲ Циклоп успешно отбросил копыта после двух потраченных на его тучное тело пулеметных лент.



▲ Вот это и есть "сафари по вилл-роковски": дикая природа, тигры и ручной огнемёт.

Другими словами, Will Rock от кровного родства с братишкой "Сэмом" и дедушкой "Думом" не только не отрекается, но и гордо демонстрирует соответствующую графу в своем паспорте. В графе, разумеется, написано: "аркадный 3D-экшен с видом от первого лица". Посему не будем пытаться откапывать сходства, а напротив — сконцентрируемся на отличиях.

Отличие номер один — неплохая интерактивность окружения: практически все объекты на уровнях (кроме стен и колонн) можно уничтожить. Возрадуйтесь, вандалы! Вам предоставляется редкая возможность превратить в груды обломков и черепков бесчисленное количество древних ваз, статуй и других произведений искусства. Кстати, дизайнеры уровней просто обожают прятать ключи от дверей в вазах, таким образом мягко, но настойчиво подталкивая игрока на путь вандализма.

Второе отличие порадовало меня еще больше. Помимо классических аптек, бронежилетов и ящиков с патронами, Вилли собирает золотые монетки, которые можно с пользой потратить в местных "ларьках" — они встречаются на некоторых уровнях. В продаже имеются: Временное Бессмертие, Сила Титана (читай — квад), Скорость Титана (она же — slo-mo).

Что приятно, чудесные "пакетики" с быстрорастворимой силой, скоростью и бессмертием стоят совершенно одинаково и совсем недорого — полтинник в местной валюте. И что еще более приятно, спецумения активизируются не сразу после покупки, а в нужный вам момент — стоит только нажать соответствующую кнопку на клавиатуре.

Третье отличие Will Rock от его собратьев радует значительно меньше. Дело в том, что в играх с таким количеством монстров быстрое перемещение по уровню и могучие прыжки в стиле диснеевских мишек Гамми — не роскошь, а жизненная

необходимость. Даже бог с ними с прыжками — но скорость-то должна быть? Однако Вилли спортом в детстве не занимался, зато явно злоупотреблял пивом и сигаретами — бегаёт он *очень* медленно. Поначалу я даже подумал, что у меня просто не включен режим "always gun", и зажал на клавиатуре Shift, после чего Вилли вообще стал ползти по уровню как улитка.

Вообще, перемещения главного героя — это особый разговор. Помимо черепаший скорости, отдельного лотка тухлых яиц заслуживают развороты, которые, как известно, выполняются при помощи манипулятора типа мышь (думеры-трактористы, как и динозавры, уже давно вымерли). Прикол заключается в том, что чувствительность мыши, а соответственно, и скорость разворотов зависит от числа кадров в секунду. Другими словами, чем больше полигонов в кадре, тем больше нагрузка на графический движок и тем медленнее игра реагирует на разворот. Вот вы стоите лицом к стене, ваш GeForce бодро выдает больше сотни FPS. Вы поворачиваетесь, в поле зрения попадают несколько монстров и лампа-светильник, а значение FPS резко падает до 50, и скорость разворота тут же замедляется вдвое. Представляете всю прелесть дерганого мышинного управления? Искренне надеюсь, что это банальный глюк, который будет исправлен ближайшим патчем.

Угмоните Вилли

Забавный факт — в игровом меню Will Rock все время крутится песня группы Twister Sister *I Wanna Rock* (да-да, это та самая тема с радиостанции VRock из *GTA: Vice City*). Музыкальное сопровождение в самой игре местами порадовало, а местами откровенно озадачило. Некоторые темы — это и не рок вовсе, а, скажем, обработка "Пещеры горного короля" из сюиты Эдварда Грига "Пер Гюнт". Поймите меня правильно,



▲ Слабовато олимпийцы держат удар: кровавая тучка прямо по курсу еще секунду назад была монстром.

но, я абсолютно не имею ничего против классической музыки, но нахожусь в искреннем недоумении — что она делает в игре с названием Will Rock по соседству с классическими хард-роковыми треками? Кстати, заимствованиями из классики дело не ограничилось: тема *City fight* — это центральная часть (бридж) из инструменталки Джо Сатриани — *Luminous Flesh Giants*, а *Greek fight* — это вообще уникальный гибрид ритм-секции *Devil's Slide* того же Сатриани и слегка модифицированного соло из темы *Come Out and Play* небезызвестной группы Offspring. Кстати, вся музыка лежит в игре абсолютно открыто в папке Sounds\music в формате MP3. Надеюсь, все намерения поняли? Советую попробовать зачистку уровней под музыку дуэта Аллы Пугачевой и Максима Галкина — незабываемые ощущения гарантированы.

На всякий случай отмахнусь — редакция "Игромании" не несет никакой ответственности за возможные психические расстройства геймеров, возникшие в результате применения вышеприведенного рецепта.

Со звуковыми эффектами, к счастью, обошлось без сюрпризов. Крики, выстрелы, рычания и прочая прочая сделаны толково, но не более того. Также как и в "Сэме", в Will Rock присутствуют закадровые звуковые комментарии. Мощный титанический голос, пропущенный через "унитазный" фильтр, время от времени раздает "ценные" советы типа "используй свою силу с умом!", а иногда даже пытается острить.

Графика в игре заслуживает твердой восьмерки. Качественные текстуры, грамотные тени, правильно дозированные спецэффекты и бодрая анимация. Впрочем, проще один раз увидеть: посмотрите галерею скриншотов на нашем компакт-диске или, еще лучше, — запустите демо-версию игры с июльского компакт-диска. Для полноты картины отмечу, что движок игры — Saber-3D

(собственная разработка Saber Interactive) — не только симпатичен, но и довольно шустро справляется с обработкой как закрытых, так и открытых локаций.



Итак, на смену массовому геноциду в древнем Египте пришло мочилово в древней Греции. Но не спешите думать о кризисе жанра: работы у создателей безбашенных экшенов еще непочатый край. Даже навскидку можно легко назвать еще с десяток мест для массового захоронения нечисти: древний Китай, древняя Индия, да хоть древняя Чукотка — выбирайте что нравится. Игры такого плана — в первую очередь пир для глаз и ушей во время летаргического сна коры головного мозга.

И это здорово, черт побери! ■

Дождались?

Пока игроки гадали, быть или не быть третьему пришествию Крутого Сэма, на сцену незаметно пробрался его младший брат — Вилли Рок. Где успешно и проказничает.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●● 6.0

Новизна

●●●●●●●● 4.0

Рейтинг "Мани" 7.5

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

ЧЕЙСЕР

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

Все тот же сон: колеса вездехода, сверкающая броня космодесанта и непроницаемые глазницы шлемов карательного отряда. Пыль из-под ног выпрыгивающих из кабины солдат, медленные движения затвора, тихий стук в висках. Первые протяжные выстрелы, слетевшая с петель дверь, раскрытые глаза мертвого ученого. Разбитый вдребезги стеклянный стол, рухнувшая с потолка арматура и белый снег рассыпанных по комнате документов. Первый взрыв, приглушенные голоса, и потом — полная тишина.

Объект №270471. Человек, который хочет вспомнить все, но не Арнольд Шварценеггер. Боец космического десанта, но не Каспер Ван Дьен. Открыватель звездных врат, но не Курт Рассел. Самый харизматичный молчун со времен Гордона Фримена. Самый честный мафиози со времен Томми Анджело. Морпех, но не из *Doom*. Наемник, но не *Hitman*. Человек без имени и, в общем, без судьбы. Главный герой самого захватывающего игротриллера лета. Чейсер. Знакомьтесь.

А мы приперлись

Если бы мы, подобно коллегам из некоторых западных изданий, оценивали каждый новый проект, отталкиваясь исключительно от игрового опыта прошлых лет, — то *Chaser*, гость нашей сегодняшней операционной, моментально получил бы ярлык "правильный *Red Faction 2*". Судите сами: недалекое будущее, колонизация Солнечной системы, глобализация мафии, заговоры, мегакор-

порации, нанотехнологии, огнестрельное оружие, красные шлемы космопехоты, правительственные спецотряды, замораживающее битие стекол на космических станциях, межпланетные путешествия и прочие марсианские хроники...

Признаться, "Вспомнить все" никто особенно не ждал. Скриншоты пахивали нафталином "покупного движка", сюжет явно отдавал одноименным фильмом Пола Верховена по книге Филиппа Дика, а список всех игровых "особенностей" не внушал большого доверия. Однако — наступило время релиза, *Chaser* вышел в люди и, честно сказать, изрядно меня удивил.

Весьма бодрый экшен с видом от первого лица, который не то чтобы замахивается на лавры каких-нибудь столпов индустрии, но достоин как минимум повторного прохождения. Сюжет, хотя и не обладает признаками культовости, удачно совмещает в себе оба элемента, необходимых для хорошего фантастического триллера: сочность повествования и ненавязчивость подачи истории одновременно. Игру хочется пройти до конца — хотя бы ради ответа на банальный главгеройский вопрос "кто я?" и просмотра финального ролика.

Что еще несказанно радует: *Chaser* — игра разнообразия. Разработчики очень четко уловили тот момент, когда вам надоест расстреливать хитрую охрану в узких коридорах и захочется побуйнить на открытой местности с гранатометом наперевес. Больше десятка разнообразных стволов — от целого набора пистолетов до нескольких разновидностей армейских штурмовых винтовок. Крайне неоднозначное поведение врагов: супостаты даже на низких уровнях сложности обучены таким трюкам, как нападение со спины или стрельба "наугад" по картонным ящикам, за которыми притаился наш герой.

Жанр:	3D Action
Издатель:	IoWood
Разработчик:	Cauldron
Издатель в России:	Руссобит-М
Локализация:	Руссобит-М
Похожесть:	Red Faction, SiN, Devastation
Необходимо:	CPU 650MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.chasergame.com



▲ Расплата за несоблюдение устава: охранник на посту решил освежиться лимонадиком из автомата и напоролся на выстрел подствольного гранатомета.

Кстати об огне. Перестрелки в *Chaser* организованы если не слишком зрелищно, то, по крайней мере, очень профессионально. Огонь из-за угла, расчистка местности гранатами, снайперские засады и прочие тактические приемчики здесь в большом почете. Особой пикантности разборкам придают способности некоторых вражин совершать многометровые прыжки а-ля герои "Матрицы" и картинно корчиться в предсмертной агонии, суча ногами по полу и протягивая к небу трясущиеся ручонки.

Кроме всего прочего, авторов следует похвалить за крайнее дружелюбие по отношению к игроку. И

хотя дизайн кое-каких уровней заставляет порой помянуть недобрым словом LucasArts с ее серией *Jedi Knight*, большинство игровых заданий — просты и доступны. Даже классический бич всех экшенов — пресловутые "стелс-миссии" — организованы на пять баллов. Пока мы в позе речного омара ползем по коридору и скрываемся в тени от бдительного ока секьюрити, напарник подсказывает по радиации направление движения: "теперь направо, здесь подожди, сворачивай в левый коридор и заходи в широкую дверь прямо по курсу". Удивительно, почему никто не додумался до этого раньше?



▲ Граждане секьюрити устроили засаду возле дверей. Большая ошибка — мы тоже умеем заходить с тыла.

Иди на Марс

Когда речь заходит о графике, слова как-то моментально теряются, уступая место непонятного свойства эмоциям. Рецензентское сердце раздирают самые страшные противоречия, а в голове одна за другой всплывают нарезанные бешеным коллажем скриншоты воспоминаний об игре. Вот, скажем, самый первый этап — графика едва ли не уровня Red Faction 2, серые коридоры космической станции, тусклые бронекостюмы вражеской космопехоты и одна-единственная пушка, которая не отличается ни выдающимся дизайном, ни какими-то особыми свойствами. На всю станцию один-единственный светлый момент — сцена перестрелки на фоне гигантской матушки-Земли, просвечивающей сквозь смотровые иллюминаторы.

Дальше — больше. Побег со станции и приземление аккурат в середине эдакого "Гарлема недалекого будущего". Отморозь с автоматическим оружием в руках, блеклые текстуры окружения, пьяные типы фермерской наружности, изгаженные пикселизованными граффити стены и убийственная архитектура. "Оригинальные" достопримечательности сменяются с быстротой узоров в калейдоскопе: портовые доки, сборочные цехи какого-то экспериментального машиностроительного завода, склады "где-то за городом", гостиничный комплекс, "восточный квартал", сибирские сугробы, яблоневые сады Марса... Непреодолимая зевота.

В общем, если бы автор этих строк был бы не живым существом, а запрограммированным андроидом по производству игровых рецензий, то с высоким процентом вероятности загробил бы графическое оформление Chaser на раз-два-три. Но... или даже не так... **НО!** Как соль и перец придают достойный вкус самой гадкой похлебке, так спецэффекты и скрипты возвращают к жизни почти зарубленную выше графику игры.

Создается такое ощущение, что

разработчики долго мучились с выбором направления, на которое стоит направить все усилия, и в конце концов махнули рукой на дизайн, сосредоточившись на программировании. Результат превзошел все ожидания: Chaser, несмотря на все вышеперечисленное, выглядит крайне хорошо, а местами так и просто шикарно. Очень грамотно организована игра света и тени: даже самый снулый коридор преобразуется на глазах, когда под потолком появляются несколько ярких источников света. Красиво сделана вода. И хотя она все же больше похожа на густой кисель, чем на злополучную "аш-два-о", но как потрясающе этот кисель смотрится! В нем по всем законам физики отражаются облака, предметы интерьера и желтые блямбы лампочек. Автоматная очередь, пущенная в бассейн, не только взметнет вверх банальные "фонтанчики", но и заставит воду расходиться вполне себе натуральными волнами. Попробуйте ради эксперимента выстрелить в светлое отражение огонька на поверхности лужи, и вы увидите, как пятно, искрясь и переливаясь, нервными кругами разойдется по всему периметру... А уж как в Chaser бьются стекла — не передать никакими словами. Это песня, ода вандализму, гимн подворотному хулиганству. Сперва прозрачная поверхность покрывается мелкими трещинками, затем с пронзительным треском лопается и медленно осыпается на пол неровными кусками.

Разработчики тщательно рассчитали дозу положенных спецэффектов для каждого уровня, таким образом превратив самые потенциально скучные этапы в настоящий праздник жизни. Кто бы мог поверить, что путешествия по опостылевшим канализациям могут быть такими интересными благодаря грамотной расстановке источников света? Кто бы мог подумать, что перестрелки в гостинице могут настолько завораживать благодаря вездесущим бы-



▲ Несмотря на грозную внешность, бойцы якудзы не отличаются ни умом, ни сообразительностью и настырно прут в лобовую.

ющим стеклянным витражам, стеклянным лестницам и стеклянным же дверям комплекса? Кто бы, наконец, мог подумать, что банальная гроза с дождем превратит уличные перестрелки с бойцами якудзы в настоящий "нуар"? Правильно — никто. А вот ребята из Cauldron сделали ставку на эффекты и не прогадали.

То же касается и скриптов. Помните основную заповедь игрового скрипостоения? "Заманить геймера скриптами на начальных этапах и полностью забыть о них ближе к середине, когда тот уже бесповоротно втянется в игру". В случае с Chaser правило нарушено самым наглым образом: скриптов много, и их поток не иссякает вплоть до финальных титров. Вокруг Чейсера постоянно что-то рушится и взрывается, мимо пролетают автомобили, на голову обрушиваются стеклянные купола, а под ногами обваливаются эстакады.

Отдельных дифирамбов заслуживает режиссура скриптовых роликов, которые появляются в промежутках между миссиями. Их качество вполне соответствует высокому гамбургскому счету, по которому мы когда-то оценивали ролики из Mafia или, скажем, Freelancer. Невидимый оператор постоянно меняет ракурсы и крутит камеру самым невероятным образом, крупные планы сменяются общими и персональными, а итоговый видеоряд ничем не отличается от профессионально снятого триллера: секунду назад мы видели толпу атакующих станцию морпехов, а теперь экран занимают одни лишь устало моргающие глаза Чейсера; бравый сержант проводит брифинг, а через секунду на мониторе уже кипит ураганная перестрелка...

Особенно режиссерам из Cauldron удалось сцены с "провалами в памяти" Чейсера. Вы как ни в чем не бывало скачете по уровню, как вдруг перед глазами начинают мелькать разноцветные круги, камера "пьяно" движется по непредсказу-

емой траектории, изображение становится черно-белым, и на экране в который раз крутится "все тот же сон": колеса вездехода, сверкающая броня и мертвые глаза ученого...



Перефразируя классика Николай Васильевича Г., "Chaser — не экшен, приятный во всех отношениях, а экшен просто приятный". Не трэш, но триллер, не фильм категории "С", а вполне себе голливудский боевик средней руки, не столп, но уже хит, не "игра на все времена", но приятное времяпрепровождение на несколько душных августовских вечеров. Игра, которую при желании можно живьем закопать в землю, равно как и вознести на вершину игрового Олимпа. В конце концов, это просто экшен. Без излишеств. Без гвоздей. ■

Дождались?

Марсианский экшен редкой харизматичности, искупающий все технические недоработки и однообразие геймплея убийственными спецэффектами, лихой режиссурой и захватывающим сюжетом. Самый неожиданный хит лета.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 5.0

Рейтинг "Мани" 8.0

Алексей Бутрин
boot@igromania.ru

COLIN MCRAE RALLY 3

Вы можете купить автомобиль любого цвета,
при условии что этот цвет — черный.

Генри Форд

Колин Макрей снова с нами. Он возмужал, похорошел, зарос шедеврами и по-прежнему пребывает в отличной физической форме. Пока конкуренты Коляна кусают от зависти локти, а на экране монитора проплывает окошко с надписью "Installing Colin McRae Rally 3", я настоятельно советую вам достать с полки свой руль, аккуратно стереть с него пыль и подключить его к компьютеру, хорошенько смазав USB-порт на задней стенке системного блока. Заезд начинается!

Автомобильный шовинизм

Писать обзоры по "номерным" играм вроде Colin McRae Rally 3 — занятие и простое, и сложное одновременно. Есть с чем сравнивать и от чего отталкиваться — это, безусловно, хорошо; зато сильно удручает необходимость в очередной раз пережевывать хорошо знакомый на вкус пирожок. Представляю себе муки автора, которому в далеком будущем придется писать обзор, скажем, по седьмой части игры. Но применительно к Colin McRae Rally 3 до ситуации, когда не о чем писать, еще очень далеко.

Поступимся традициями и для начала напишем о... разочарованиях. По невыясненной до конца причине ребята из Codemasters решили воплотить в жизнь завет Генри Форда, взятый в качестве эпиграфа к этому обзору. Итак, братцы, теперь мы сможем пройти чемпионат на любом автомобиле, при условии, что автомобиль этот — "Форд Фокус". Напоминает историю с одной из серий Need for Speed, которая Porsche Unleashed, не правда ли? Но это еще не все: имя у нас теперь будет тоже только одно — Колин Макрей. Какая прелесть! Я, признаться, никогда не страдал ни болезненным честолюбием, ни манией величия. Тем не менее даже мне во сто крат приятнее видеть на первом месте в турнирной таблице не С. McRae (будь он хоть четырехжды крут), а А. Бутрин. Вполне естественное желание, не находите? Кстати, в момент, когда я пишу эти

строки, мои соседи по шестой палате — Цезарь, Наполеон и Сталин — заглядывают в текст на экране через мое плечо и одобрительно поднимают вверх большие пальцы. И даже лечащий врач присоединяется к нашему мнению.

Впрочем, причина такого шовинистского решения разработчиков, на мой взгляд, весьма проста — зеленые бумажки с портретами американских президентов (в количестве как минимум одного чемодана). Это компания "Форд" нынче так рекламируется. Печально, конечно, но что поделать — бывают на свете вещи и похуже.

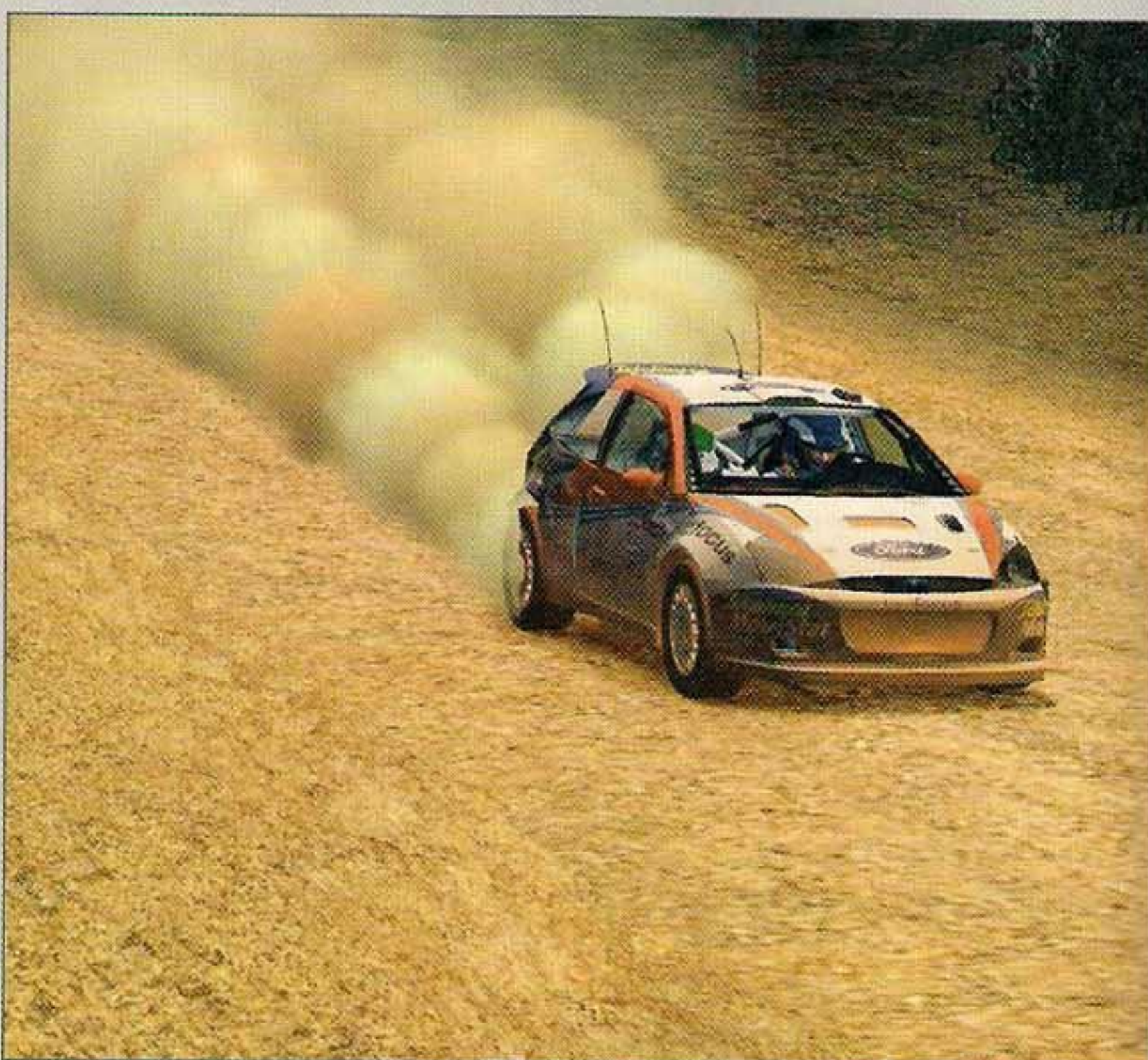
К счастью, самое важное — игровой автопарк — не сократился ни на йоту, даже наоборот — стал больше. И все транспортные средства, представленные в Colin McRae Rally 3, по-прежнему можно использовать в режиме свободных заездов. И на этом спасибо.

На старт, внимание...

Стоп! А ну-ка — уберите ногу с газа. Для начала следует забыть все то, чему научила вас предыдущая часть игры. Увы и ах — практически все рефлексy, наработанные в заездах Colin McRae Rally 2, придется выбросить на свалку.

Управление теперь стало более реалистичным, и как следствие — более сложным. Сначала кажется, что управлять машиной невозможно вообще — даже на легком уровне сложности соперники без особых проблем обставляют вас секунд на тридцать на каждом этапе. Главные изменения коснулись так называемых "управляемых заносов" — теперь заносы на снежном, ледовом и пыльном покрытии стали менее предсказуемыми (как и должно быть на самом деле). Остальные аспекты вождения также потребуют от водителей большей сосредоточенности и мастерства. Вовремя сброшенный газ, отпущенный руль и подгазовка в нужный момент помогут вам не только довести болид до финиша в целости и сохранности, но и выиграть у конкурентов драгоценное время.

Жанр:	Раллийный симулятор
Изготовитель:	Codemasters
Разработчик:	Codemasters
Похожесть:	Colin McRae Rally 2
Необходимо:	CPU 1.2GHz, 256Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 4.2GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Локальная сеть
Количество CD:	Три
Сайт игры:	www.codemasters.com/colinmcrac3



▲ Разве можно было представить себе нечто подобное хотя бы пару лет назад?! Если не выискивать с лупой пиксели, то картинку можно принять за реальную фотографию с чемпионата по ралли.

Искусство вылавливать машину из заносов, прочно держаться на трассе и красиво (а главное — с минимальными потерями скорости) проходить трассовые шпильки дается не сразу.

Но не спешите рвать на голове волосы, выбрасывать в помойное ведро клавиатуру и ломать руль (впрочем, клавиатуру можно и выбросить: пользы от нее в третьей

части игры практически никакой). Вспомните, что и в предыдущих частях игры для привыкания к управлению требовалось значительное время. Точно так же дело обстоит и в Colin McRae Rally 3 — через несколько дней опытные раллийные волки будут чувствовать себя за рулем машины как дома. Всем остальным я искренне сочувствую и предлагаю проявить свои таланты в си-



▲ Скриптовые вставки между заездами — смотрятся на пять. Но кто мешал остальных зрителей сделать тоже трехмерными?



▲ Сладкая парочка: Гирст уткнулся носом в карту, Макрей — предельно сосредоточен. Сразу видно — ребята работают в команде.

муляторах с более простой игровой физикой.

Кстати, о физике. Управление в игре претерпело изменения в первую очередь из-за доработанной физической модели. Она проявляет себя во всех без исключения аспектах геймплея. Простой пример. Я несусь со скоростью 160 км/ч по гравийной трассе. Участок прямой и сюрпризов не предвещает. Но штурман заботливо предупреждает: "Возможен прыжок". "Ха!" — думаю я, — "только прыжков я здесь еще не боялся". В этот момент машина подскакивает на трамплине и улетает далеко вперед — высший класс! Через мгновение мы приземляемся, и... у несчастного "Форда" от удара начисто отрывает крышку капота, передний бампер и спойлер, а все стекла в кабине разлетаются в мелкую крошку. Ого!

Другая ситуация: предпоследний заезд японского чемпионата, порядком раздолбанная машина с волочащимся по земле бампером и "восьмерящими" передними колесами ползет к финишу. Двигатель сильно сдал в оборотах — это чувствуется даже на слух. Коробка тоже барахлит. Но больше всего неприятностей доставляет левая передняя подвеска, из-за сильного повреждения которой машину постоянно сносит влево. Прямо по курсу — очередной трамплин в виде солидной складки на асфальтовом шоссе. И опять я не успеваю сбросить скорость: полет, удар — и левое переднее колесо продолжает путь к финишу уже отдельно от машины.

Самое смешное, что до финала я все же доехал, хоть и на трех колесах. Все-таки разработчики решили не вводить в игру "фатальных концовок" — в Colin McRae Rally 3 по-прежнему нельзя ни разбиться насмерть, ни утонуть, ни даже довести машину лихой ездой до полностью нерабочего состояния. А жаль — еще одна инъекция реализма игре

не помешала бы. Кстати, о реализации — здесь и зрителей давить не дают, и в принципе, бог с ними, с этими зрителями — кому они нужны? Но на трассах, в Англии, например, в изобилии встречаются места, где зрители отделены от дороги всего лишь жалкими ограничительными ленточками или сетками. Случайно не вписался в поворот и задел зрителей — получи в ответ удар, как при наезде на фонарный столб. Каждое неосторожное касание зрителей бампером приравнивается движком игры к перевороту машины или падению с обрыва со всеми вытекающими последствиями. Точно так же в Colin McRae Rally 3 пресекаются любые попытки срезания крутых поворотов.

Есть в игре и другие незначительные недостатки: на некоторых покрытиях машины ведут себя неестественно, и порой складывается впечатление, что покрышки авто смазаны салом. Но — повторяю еще раз — физика и управление в целом стали реалистичнее, чем в предыдущих частях сериала.

Приятно порадовала интерактивность окружения. Ограничительные ленточки и сетки на трассах теперь не являются непроходимыми препятствиями, как раньше: ленточки можно разорвать, а сетку — прижать. Кстати, модель повреждений, мимоходом упомянутая чуть выше, также поднялась на новый качественный уровень — при желании машину можно так раскурочить, что любое авто из GTA: Vice City просто начнет заикаться с перепугу. Бамперы, спойлеры, крылья, дверцы, крышка капота и крышка багажника — все это отламывается, отрывается и болтается просто на ура. При большом старании опытный вандал может дойти до финиша практически с одним голым каркасом на колесах. Что немаловажно, повреждается не только кузов, но и внутренние агрегаты: тормоза, подвеска, коробка передач и двигатель. Будьте уверены — отчаянные прыжки по ухабам и пересчитывание деревьев по бокам дороги собственным кузовом до добра не доведут: резкость управления снизится, двигатель нач-

нет захлебываться, коробка передач — трещать, машина станет вялой и непослушной. Так что да здравствуют реализм и интерактивность!

А вот интерфейс по сравнению с предыдущими частями понес заметные потери, которые в первую очередь ощутят игроки, еще не успевшие обзавестись приличным игровым рулем. Помните шикарные опции настройки авто из второй части? Можете о них забыть — баланс тормозов и тяги теперь имеет всего три позиции: передний мост, центр и задний мост. Те же изменения произошли и со всеми остальными опциями: как вам понравится такая настройка чувствительности рулевого колеса — "быстро, нормально, медленно"? Вот-вот, и я о том же...

В компенсацию этих, в буквальном смысле слова невосполнимых потерь нам выдали возможность участвовать в тестовых заездах со сбором показателей телеметрии. Занятно, но пользы — самый минимум. Через три-четыре турнира вы будете настраивать машину для каждого этапа с закрытыми глазами:



▲ Нет, с крышей у вас все в порядке. Этот моноплан — своеобразный бонус от шутников из Codemasters.



▲ Вы не поверите, но до пробежки по дорогам Греции эта машина была абсолютно черного цвета.

жесткая подвеска и чувствительный руль — для Испании, шипованная резина и отключенная антиблокировочная система — для Швеции... В общем, тестовые заезды и телеметрию вычеркиваем. Что дальше? А дальше — еще одно нововведение, которое многих фанатов игры может довести до инфаркта: теперь машина между этапами ремонтируется на автопилоте, без участия игрока. Успели починить подвеску — хорошо, не успели — придется шкрябать кузовом по трассе. Ну что тут сказать? На мой взгляд, ничего фатального в этом нет, более того — такой подход даже реалистичнее. Плюс дисциплинирует водителя — машину надо беречь, а не проходить закрытые повороты рикошетами от ограждения и деревьев.

Кстати, о деревьях — теперь мелкие кусты можно таранить без опаски, но вот растительность чуть покрупнее стопроцентно остановит идущую под 200 км/ч машину. Одним словом, деревья — по-прежнему одни из самых страшных наших врагов.

Косметические изменения коснулись и самой структуры чемпионата:

в игру были добавлены новые симпатичные и сложные трассы, плюс слегка изменены правила чемпионата. Каждый заезд все так же состоит из шести этапов и финальной кольцевой гонки, но теперь без ремонта надо проходить не по два, а по три заезда подряд. Так что учитесь водить аккуратно, товарищи.

Бампер, спойлер, два крыла

Графическое исполнение игры порадовало по полной программе. Идеология «машина — прежде всего» не изменилась, и основные усилия разработчиков, как и в предыдущих версиях Colin McRae Rally, были направлены на вылизывание моделей болидов. Модели транспорта в игре — будь то хоть «Форд», хоть танк или даже самолет (подождите ронять челюсть — в качестве бонусов в игре есть еще и не такие чудеса!) — выше всяких похвал, настоящие произведения искусства.

На новый уровень поднялось изображение различных погодных эффектов. Чтобы описать очарование здешнего дождя или снегопада,

надо быть, по меньшей мере, Пушкиным. Как в Colin McRae Rally 3 от ветра пылят грунтовые дороги в Греции! А как натурально отрисован снег и дождь на лобовом стекле при виде из кабины! А как здорово реализована работа стеклоочистителей! В общем, сплошные «а как!» и полный восторг.

Кстати, вы еще помните зелено-коричневые кляксы из предыдущей части, которые появлялись на кузове машины во время гонок по грязи? Забудьте про это убожество: теперь при езде по пыльной трассе боковины машины будут постепенно и очень реалистично обрастать налетом грунта. А в Греции (где очень уж пыльно) машину может покрыть пылью по самую крышу. Точно так же налипает и снег, и грязь. Причем загрязняется не только кузов машины, но и стекла. Большое внимание было уделено и другим деталям антуража: например, ограничительные ленточки, будучи разорванными, трепещут на ветру, как флаги, — мелочь, а приятно.

Отрадно видеть, что графической составляющей, которая в предыдущих частях игры получала наибольшее количество нареканий, наконец-то было уделено должное внимание.

С второстепенными графическими элементами ситуация обстоит не так радужно. Немного порадовали перерисованные текстуры дорожных покрытий, зато огорчили деревья и по-прежнему плоские, спрайтовые фигурки зрителей. Издалека растительность и любопытные человечки смотрятся неплохо, но стоит заехать в местные заросли или остановиться рядом со зрителями, как иллюзия красоты и естественности сразу уступает место разочарованию.

Звук в игре не утратил былого качества и (что более важно) информативности. Опытному «слушателю» рев двигателя и отчаянный визг буксующих колес скажут не меньше, чем показания спидомет-

ра и картинка на экране. За звуковые эффекты — зачет без дополнительных вопросов.

А вот штурман меня огорчил. Нет, не спешите расстраиваться, он по-прежнему хорошо озвучен и безошибочно ведет игрока по трассе, но «роботизированность» напарника так никуда и не делась. На события, происходящие на дороге, он по-прежнему никак не реагирует. Ну хоть бы раз похвалил за хорошее прохождение поворота или обматерил за вылет с трассы. Так нет — гробовая тишина и полная отморозенность. Отсутствие достойных конкурентов явно не идет Codemasters на пользу, «оживить» штурмана попросту поленились.

О музыке сказать практически нечего: неплохое фоновое сопровождение между заездами — ну что тут еще добавить? По стилю очень напоминает предыдущую часть. В общем и целом — ухо радуется, не раздражает, ну и спасибо на этом — тему можно закрыть.

Вместо послесловия

Colin McRae Rally 3 — превосходный подарок всем автосимуляторщикам. Компания Codemasters, вне всякого сомнения, заслуживает благодарности игроков. Я тоже не хочу остаться в стороне и постараюсь напоследок урвать немного ваших аплодисментов. Итак, ставьте в CD-ROM **игроманский компакт** и ступайте прямиком в «Игровую зону». От лица редакции журнала дарю вам маленькую программку, которая выдает список кодов (все машины, все трассы и другие вкусности) для Colin McRae Rally 3. Ведь, по задумке разработчиков, читы должны меняться всякий раз при новой установке... ■

Дождались?

Вчерашняя версия Colin McRae Rally снова оставляет конкурентов далеко позади. Колин Макрей был и остается непревзойденным чемпионом в жанре.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 4.0

Рейтинг
«Маню» 9.0



▲ В промежутках между заездами можно выкроить время и для интервью.



ВЬЕТКОНГ



Олег Ставицкий (raffa@igromania.ru)

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Жанр:	RTS
Издатель:	Vivendi Universal
Разработчик:	Blizzard Entertainment
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Warcraft III
Необходимо:	CPU 400MHz, 128Mb, 8Mb Video
Желательно:	CPU 900MHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.blizzard.com/war3x

Появление на горизонте **Frozen Throne** — такая же природная закономерность, как закаты, рассветы, приливы, отливы и регулярная смена времен года. Любой сколько-нибудь образованный человек подтвердит вам — официальный аддон значился в бизнес-плане **Blizzard** еще в момент выпуска в свет оригинального **Warcraft III**. Радоваться, ругаться, хвалить или ругать эту схему бесполезно — игры от **Blizzard** давно стали настоящей религией. Там же, вместе с оригинальным изданием **Ветхого Завета**, уже давно обосновался Джордж Лукас со своими “Звездными войнами” и еще пара-тройка небожителей, обладающих статусом

неприкосновенности. Сами посудите — критиковать (равно как и хвалить) новые “Звездные войны”, Библию или леонардовскую “Джоконду” — занятие глубоко неблагодарное. Они все равно есть, и от сотрясения словами воздуха в ситуации не изменится ровным счетом ничего.

Аналогично дела обстоят с нашим сегодняшним испытуемым. По большому счету, этой статье могло не быть — **Frozen Throne** окажется на вашей полке независимо от того, что будет сказано ниже. Поэтому у меня есть уникальная возможность использовать страницы, посвященные **Frozen Throne**, по своему усмотрению — я могу написать здесь оду

“Варкрафту”, могу предаться философским рассуждениям или сквернословить, вывести игре “кол” или одарить сияющей “десяткой” — все эти шалости горохом отскочат от цельнометаллического тела **Frozen Throne**. Ему все равно. Он пришел, и мы обязаны его купить.

Субъективизм реальности

К счастью, как с объективной, так и с субъективной точки зрения **Frozen Throne** — игра отличная. И выведенные ей рейтинги более чем оправданы. **Blizzard** свято блюдет добрые традиции и не пытается сыграть на чувствах фанатов, выпуская практически полновесную игру под видом безобидного дополнения.

Давайте сразу условимся: нижеследующий текст посвящен, по

большой части, однопользовательской составляющей **Frozen Throne**. Несмотря на неугасающий успех мультиплеера **Warcraft III**, **Blizzard** в очередной раз доказали, что они лучше всех могут рассказать интересную историю в RTS-декорациях. Только в стратегиях от **Blizzard** юниты из кучек пикселей (впоследствии — полигонов) превращались в дышащих жизнью персонажей. И только здесь, громя вражескую базу и втапывая мерзких недругов каблучком в грязь, хочется безбашенно размахивать табельной треуголкой и выкрикивать непечатные ругательства на эльфийском наречии.

Frozen Throne в плане общей “атмосферности” не является исключением. Как и следовало ожидать, стартовый ролик погружает в глубокий культурный шок — **Blizzard**



▲ Тем, кого Горный гигант не впечатляет внешне, рекомендуется обратить внимание на параметры. Damage 30-54 — это серьезно.



▲ Война за контроль над обелисками. Иллидан при поддержке Нага против старого знакомого — принца Артаса. Делаем ставки.



▲ Годовалый движок WC3 все еще способен порадовать нас приятными спецэффектами.



▲ Альянс (дуэт людей и кровавых эльфов) готовится перейти реку вброд. На той стороне — представители фракции "Нежить".

оправдывает затраченный на разработку бюджет на все сто. Недаром коллекционное издание оригинального Warcraft III содержит фирменный DVD, на котором все игровые мультфильмы записаны в надлежащем качестве. Создатели проваляной широкоэкранной версии Final Fantasy тихо сползают под лавку в припадке зависти.

Сюжет аддона крутится вокруг ночного эльфа Иллидана с многозначительной повязкой на глазах, который, потрясая развесистыми рогами, вводит в игру новых персонажей — амфибий Naga. Заручившись поддержкой этих говорящих угрей, он планирует раздобыть некий мощный артефакт, при помощи которого можно показать своим обидчикам всю глубину их неправоты.

Эльфийская кампания представляет собой классический сценарий от Blizzard с весьма предсказуемыми, но оттого не менее приятными поворотами. Хотя стандартный сюжетный ход с хорошим, в общем-то, парнем (в данном случае — ночным эльфом Warden Maiev), одержимым некой сумасшедшей идеей, начинает приедаться. Помимо ночных эльфов, в аддоне можно поиграть и на стороне Альянса и нежити. Плюс — бонус в виде кампании орков, на которой стоит остановиться поподробнее.

Blizzard, видимо, осознала весь потенциал изобретенного ею RPG/RTS сплава и, со свойственным ей размахом, вылепила нечто совершенно неожиданное. Кампания за орков представляет собой натуральное... Diablo с некоторыми незначительными Warcraft-вкраплениями. Главный герой занят по большей части блужданиями по карте, разговорами с NPC и выполнением разнообразных квестов. Иногда к нему подключаются немногочисленные собратья по оружию. Добавьте к этому паззлы (!) и периодически возрождающихся врагов — и вы получите зрелище пикантное, но весьма необычное.

Балансировка

Любого уважающего себя фаната Blizzard, конечно, волнует вопрос баланса. Если вы с замиранием сердца следите за каждым патчем и готовы лишиться чувств, узнав, что, скажем, в последний раз Undead получили +1 damage для всех юнитов — не ждите от меня откровений. Подобные вещи — удел хардкорных товарищей. Среднестатистический геймер привык определять равновесие противоборствующих сторон "на глаз". Вот, скажем, Westwood с каждым новым продуктом трубит во всеуслышание, что, мол, на этот раз у нас все так сбалансировано, что самый хитрый комар носа не подточит. А меж тем любому человеку, с понятием "игровой баланс" не знакомому, достаточно беглого взгляда на C&C: Generals, дабы понять, что раш никуда не делся и, как и раньше, безраздельно правит балом геймплея. Frozen Throne отлично держит марку баланса. Очень может быть, что весь Battle.net уже лежит при смерти, сжимая в бледных руках пузырек валерьянки, но я, как человек, прошедший вдоль и поперек весь сингл оригинального Warcraft III, заявляю: однопользовательская кампания (и, соответственно, skirmish) выглядит как отточенный и мастерски подогнанный механизм. Откровенных ляпов не замечено.

Описывать все нововведения есть занятие неблагодарное и, по большей части, бесполезное. Но есть приятный и радующий сердце факт — вернулись морские сражения! Если вы помните, фанаты Warcraft II в свое время были сражены наповал новостью о том, что в Warcraft III отсутствуют морские юниты. Так вот, Blizzard удовлетворяет их требования во Frozen Throne.

С точки зрения статистики, Frozen Throne — это, в общей сложности, двадцать шесть оригинальных миссий, девять новых героев, восемь доселе невиданных юнитов, а также товарный вагон новых строений и

апгрейдов. Неплохо для игры, не претендующей ни на что, кроме статуса аддона. Сюда же плюсуем любопытное нововведение с явным прицелом на мультиплеер — разбросанные по карте руны мгновенно пополняют здоровье или ману подбравшего их персонажа. Такие фокусы, безусловно, ориентированы прежде всего на мультиплеер, однако придают разнообразия и синглу — изрядно побитый герой, удирающий на единственной ноге от разъяренной вражьей толпы, через минуту разворачивается к своим обидчикам и с нечеловеческим рыком разбрасывает супостатов по придорожным канavam.

Несмотря на то, что графический движок не претерпел с момента выхода оригинала никаких изменений, новые карты и визуализация некоторых эффектов заставляют с почтением снять шляпу. Плюс ко всему, Frozen Throne — самая демократичная из существующих на данный момент трехмерных RTS (взгляните на минимальные системные требования). Конечно, утопив педаль графических настроек в пол, вы рискуете столкнуться с ощутимыми тормозами, но разумный компромисс по-прежнему укладывается в смехотворную по нынешним меркам системную конфигурацию компьютера.

Музыка — как всегда гениальна. Штатные композиторы Blizzard одарили нас свежими музыкальными темами, по одной на каждую противоборствующую сторону. Вышеупомянутое "коллекционное издание", кстати, содержит отдельный CD с оригинальным саундтреком. Примите к сведению.

Во всем цивилизованном мире Frozen Throne стоит 35 долларов. Это на десять у.е. дороже, чем цена любого другого аддона. Я почти уверен, что тираж придется допечатывать — вся западная пресса дружно выкатывает игре высшие баллы. Мы

постараемся, насколько это возможно, проявить хладнокровие и сохранить видимое спокойствие при выставлении оценок. Warcraft III был, безусловно, шедевром. Frozen Throne — качественное дополнение в лучших традициях Blizzard. Этот конвейер исправно работает вот уже несколько лет — со времен феноменального триумфа Warcraft II. Поймите меня правильно, Frozen Throne — отличная игра. Но выше головы (в данном случае — выше оригинала), при всем желании, разработчикам прыгнуть невозможно. Это все равно что перерисовать "Джоконду", снять новые серии "Звездных войн" или написать отличное продолжение Библии — персонажи узнаваемые, интрига отменная, но где-то это все уже было... ■

Дождались?

Продолжение Ветхого Завета от Blizzard. Аддон, которого не могло не быть. Список нововведений, которым может похвастаться не всякая новая игра. Что бы мы ни сказали — вы все равно его купите.

100% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	9.0
Графика	8.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	8.0
Новизна	7.0

Рейтинг "Мани" 8.5

Gibeor
gibeor@igromania.ru

RESTAURANT EMPIRE

(РЕСТОРАННАЯ ИМПЕРИЯ)



Есть такая особая разновидность мазохизма — на голодный желудок рассматривать картинки в кулинарной энциклопедии или в книге "О вкусной и здоровой пище". Но время не стоит на месте — под влиянием новых технологий пищевой мазохизм проапгрейдили и обзавелся интерактивностью. Приветствуйте **Restaurant Empire** — новый экономический симулятор с пищевым уклоном.

Улыбка капитализма

Начнем с хорошей новости — разработкой **Restaurant Empire** занималась небезызвестная **Enlight Software** и лично **Тревор Чан** — автор легендарного проекта **Capitalism**. От таких людей ожидать подлянки в виде очередного безликого "тайкуна" не приходится. И действительно — игра получилась самобытной и увлекательной. Стать

организатором и владельцем целой сети шикарнейших ресторанов — что, скажите, может быть лучше для вечно голодных геймеров?..

Вы никогда не мечтали стать французом, мон ами? Нет? А придется: запомните ваше новое имя — Арман. Фамилию я вам не скажу — я ее и произнести-то могу только раз с пятого. Но не будем отвлекаться: вы только что закончили кулинарную академию и полны честолюбивых и корыстолюбивых замыслов — в основном на тему того, как разбогатеть и прославиться. По счастливому стечению обстоятельств у вас есть покровитель — родной дядя, только что закрывший свой французский ресторанчик, который не выдержал конкуренции с местной гидрой макдональдсоподобного общепита — компанией "ОмниФуд". Дядя готов передать ресторанчик в ваши руки при условии, что вы согласитесь выйти на тропу войны с

Жанр:	Экономический симулятор
Издатель:	Activision Value
Разработчик:	Enlight Software
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Похожесть:	Pizza Connection 2
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.restaurant-empire.com

сетью омнифудовских забегаловок. И вы, конечно же, соглашаетесь — разве могут испугать талантливого французского кулинара какие-то жалкие бутербродники?

И вот, засучив рукава, вы делаете свои первые шаги в ресторанном бизнесе. Нетрудно догадаться, что перед тем, как занять место у кухонной плиты, вам придется поработать в качестве дизайнера интерьеров — это, так сказать, классика жанра. Любой ресторан оборудован кухней и кабинетами типа "эм-жо" (да-да — расстановка унитазов также входит в список ваших прямых обязанностей). Все объекты ресторанного интерьера, предназначенные для размещения в обеденном зале, имеют два параметра — комфорт и декоративную ценность. К сожалению, разработчики не стали изобретать новые методы украшения объектов никоим образом не влияет на привлекательность ресторана. То есть можно просто взять

самые дорогие объекты, беспорядочно раскидать их по просторам своего ресторана и получить высокий рейтинг и любовь покупателей.

Раз уж речь зашла о рейтинге ресторанов, поговорим о нем подробнее: помимо богатства интерьера, на рейтинг влияет внешний вид вашего заведения, который "прокачивается" при помощи системы линейных апгрейдов — красивый коврик у входа в здание, привлекательная вывеска над дверью, зеленые насаждения по периметру и прочая ерунда. Но наибольшее влияние на рейтинг оказывает качество сервиса, еды, уровень цен на блюда и количество кляуз, которые ваши клиенты бодро строчат в книгу жалоб и предложений. Поэтому нарастить ресторану дополнительную звезду (а рейтинг измеряется в звездочках) ой как непросто. Какие же преимущества дает заведению высокий рейтинг? В первую очередь — большое количество посетителей даже при полном отсутствии рекламы. Также в "звездатых" ресторанах можно смелее задирайте цены в меню — желание откусать ваших знаменитых омаров задушит жабу даже в не слишком богатом клиенте.



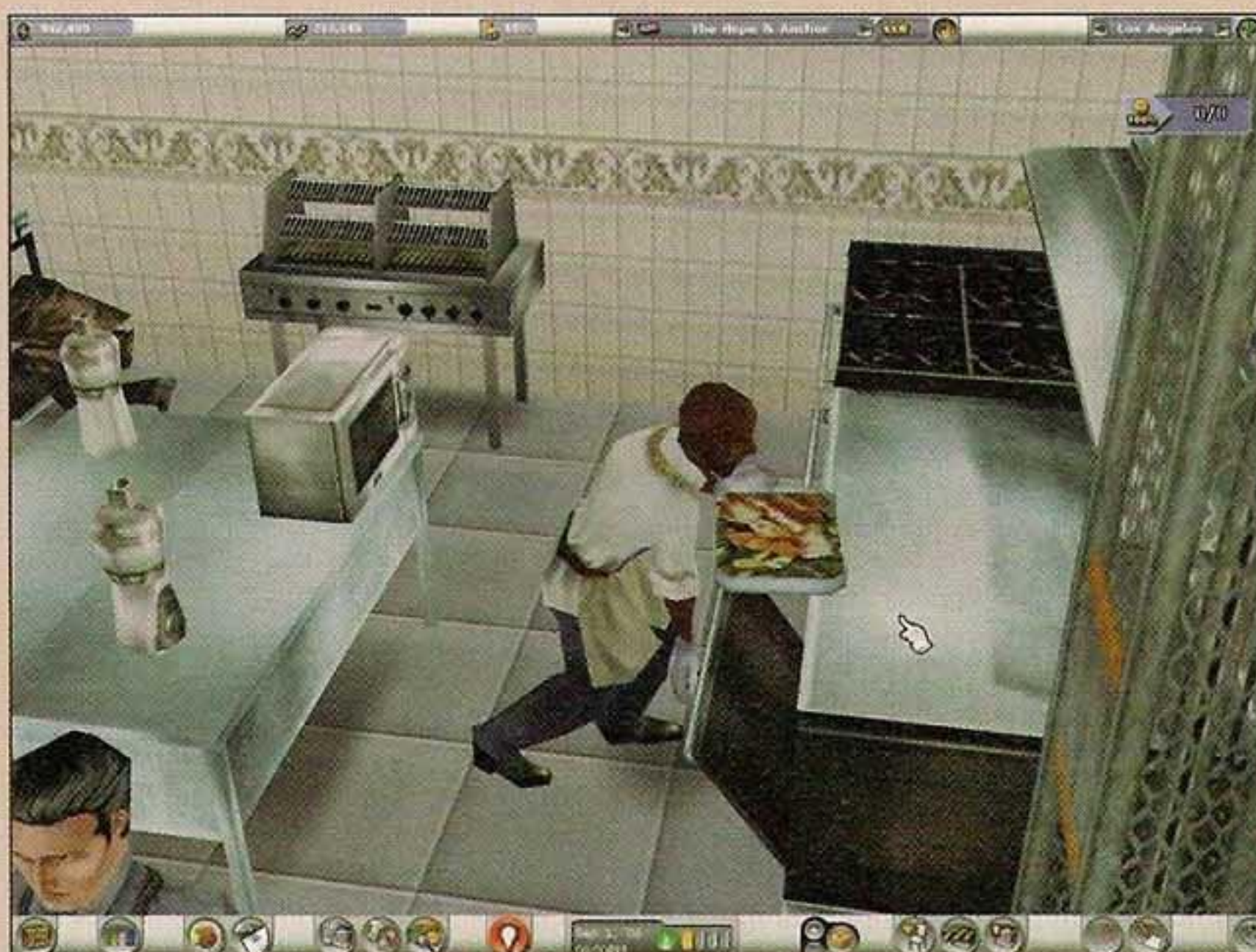
▲ Жареный омар с дольками лимона и зеленью. Самое дорогое блюдо, но далеко не самое вкусное.

Следующий по важности шаг после возни с интерьером — вербовка и тренинг персонала: старших официантов, которые принимают заказы у клиентов; разносчиков блюд, отвечающих за транспортировку еды и пустых тарелок; регистраторов, которые рассаживают посетителей за свободные столики или (при отсутствии таковых) посылают их куда подальше; и, наконец, чернорабочих, в чьи обязанности входит уборка и мытье тарелок.

Производительность любого работника определяется его профессиональными навыками и моралью. Профессионализм можно поднимать при помощи проплаты спецкурсов — чем больше денег уходит на тренировку, тем быстрее растет профессионализм. Мораль — штука более сложная, но и ей можно управлять, повышая или понижая зарплату, также на нее влияет стаж работника — чем дольше он трудится под вашим началом, тем больше «прикипает» к своей должности и тем, соответственно, повышает корпоративную гордость. Увы, из этой схемы неизбежно следует серьезный глюк, не замеченный многочисленными тестерами игры: зарплату работникам можно понижать без особых опасений — через годик обида забудется, и мораль снова придет в норму.

Повара в списках персонала идут особняком — у них опыт выражается не в виде абстрактного числового коэффициента, а состоит из навыков приготовления вполне конкретных блюд. В сценарии повара появляются после прохождения сюжетных квестов, и крайне редко (где-то один раз на целых три миссии) — нанимаются на работу из числа посетителей ресторана.

И, наконец, самый важный и интересный игровой аспект — составление меню и работа с рецептами. Источники новых рецептов — это, в первую очередь, повара, которые поступают к вам на службу.



▲ Наш новый повар: готовит неплохо, но все время пританцовывает — в прошлом, видимо, был профессиональным брейкдансером.

Также новые рецепты можно получить в качестве приза, выиграв одно из многочисленных кулинарных состязаний или после прохождения ключевой миссии.

Рецепт каждого блюда характеризуется временем, которое требуется повару для его приготовления, и «рейтингом» или, грубо говоря, — «вкусовыми достоинствами». На вкус кулинарных шедевров влияет, помимо рейтинга рецепта, также и качество исходных продуктов — ну и, конечно, мастерство повара. Поэтому не стоит ставить в меню блюда, которые ваши «белые колпаки» готовят неумело, — отчаянные кулинарные эксперименты до добра не доведут.

Все блюда делятся на пять категорий — завтраки, закуски, супы, основные блюда и десерты. Желательно, чтобы в меню были представлены все категории, но какие-то — просто обязательно. Например, без завтраков можно без всякого ущерба обойтись, тогда как разнообразие закусок и основных блюд имеет для посетителей первостепенное

значение. Также в меню входят алкогольные и безалкогольные напитки, но в отличие от еды на их качество вы повлиять не в состоянии, и рейтинг напитков не ведется вовсе.

Составлять свои рецепты, как в *Pizza Connection 2*, нельзя — в *Restaurant Empire* акцент смещен на другие вещи: бонусные добавки к рецептам и манипулирование качеством ингредиентов — и первое, и второе непосредственно влияет на вкусовые качества блюда. С развитием сюжета вы будете устанавливать деловые контакты с поставщиками пищевых продуктов, которые, в свою очередь, станут продавать вам «сырье» более высокого качества, чем то, которое по умолчанию лежит в ваших холодильниках. Также время от времени бродячие гурманы из числа посетителей ресторанов будут открывать вам секреты улучшения блюд при помощи дополнительных ингредиентов: так, всего один зубочек чеснока или щепотка черного перца сможет сделать из посредственного супа фирменное блюдо вашего меню.

Убей в себе гамбургер

Первый сюрприз, с которым сталкиваешься в *Restaurant Empire*, — очень продуманная, увлекательная и длинная игровая кампания. Что любопытно, ее длительность вовсе не повлияла на интересность — занудством здесь даже и не пахнет. А все благодаря тому, что разработчики умудрились вмонтировать в чистокровный экономический симулятор элементы квеста и даже... аркады.

Например, соревнования поваров — это самый что ни на есть сборник аркадных мини-игр... к несчастью, все мини-игры явно придумывал умственно неполноценный человек. Что мешало взять и вставить в игру проверенные временем арканоиды и тетрисы — ума не приложу.

Зато сюжет — на твердую четверку. Пятерку я «зажал» из-за реверансов Enlight Software в сторону политкорректности и прочего идиотизма. После того, как я получил задание нанять повара-женщину, а затем — и повара-негра, я стал обреченно ждать приказа о приеме на работу повара-гомосексуалиста и повара-инвалида. К счастью — обошлось. Но на этом приколы не закончились. Оказывается, наши конкуренты применяют в рецептах... генетически модифицированные продукты. Но самый главный хит — промелькнувший в одной из первых кампаний бакалейщик из Грозного (то ли русский, то ли — чечен), которому babushka подарила бакалейную лавку — чтобы без дела не маялся. На вопрос главного героя «а что это за зверь такой — babushka?» бакалейщик бодро отвечает: «это русское слово, по-вашему — жена». Если это юмор, то он явно находится за пределами моего восприятия. Но, в любом случае, квестовые и аркадные элементы определенно добавляют «Ресторанной империи» разнообразия и динамичности.



▲ Рабочий день ресторана в самом разгаре: слева принимают заказ, справа — несут уже готовый салат.



▲ На семейных парах особо не заработаешь. У них на уме только одно: сэкономить!



▲ Наши верные соратники: слева — дядя, справа — невеста, тоже повар. Одним словом, семейный подряд.

К сожалению, режим свободной игры в плане увлекательности представляет собой почти полную противоположность кампании. Да и сценарий, увы, в игре всего один. Маловато будет. Мультиплеер также не предусмотрен, впрочем, по вполне понятным причинам — привинтить его к игре, заточенной под «управление в режиме паузы» (раздаем важные ц/у подчиненным, а затем запускаем «ход времени»), мягко говоря, проблематично.

Поэтому рискну предположить, что для многих Restaurant Empire станет игрой на один раз: проходить сценарий повторно нет никакого стимула, а режим свободной игры недаром получил название Sandbox (песочница) — так, баловство одно.

Вечная битва Микро и Макро

Во всех без исключения экономических симуляторах приходится идти на компромисс между микро- и макроменеджментом. Если разработчики делают упор на макро — получается занудная игра, которая вполне может обойтись без графики. И без игроков, ибо желание «играть в бухгалтерские таблички» возникает только у избранных. Упор на микро — и картина меняется на диаметрально противоположную разновидность маразма: игроку приходится совершать множество однообразных и утомительных операций.

Разработчикам Restaurant Empire удалось подобраться к золотой середине практически вплотную. С одной стороны, игроку предоставляются разнообразные макро-рычаги для управления бизнесом, а в противовес дается возможность собственноручно заниматься оборудованием и украшательством помещений и возней с рецептами. Если вы любите хорошие экономические симуляторы, Restaurant Empire наверняка порадует вас сбалансированным геймплеем на

фоне всеобщего кризиса жанра. Казалось бы — идиллия. Но нет: ложка дегтя (причем ложка — столовая) все же присутствует.

Приятные впечатления от игры портит крайне сырой интерфейс. Пр продемонстрирую на примерах. Вот вы обзавелись новым поставщиком, который предлагает вам качественный красный перец. Думаете, вы нажмете на магическую кнопку «Использовать ингредиент во всех рецептах, где присутствует красный перец»? Ответ неверный — вы будете заниматься увлекательнейшим занятием «Найди все блюда, в состав которых входит перец». И уже поставщик на пятом, в очередной раз пролистывая внушительный список всех своих блюд, вы будете ругать разработчиков на чем свет стоит. И подобных подводных камней в игре очень много.

С другой стороны, сырость интерфейса можно искупить продуманностью игровых заданий и нетривиальными решениями, казалось бы, вполне стандартных игровых ситуаций. Вот вам еще один пример,



▲ Кулинарная арена нашего городка. Тут повара меряются своими... поварешками.

на этот раз — положительный. Задача — за короткий промежуток времени получить от недавно открытого ресторана месячную прибыль в тридцать тысяч зеленых. На первый взгляд, после изучения финансовых отчетов за первый месяц работы ресторана, — задача неразрешимая: посетителей пока мало, а рекламировать заведение и поднять планку сервиса не позволяет бюджет. Но решение есть: снизить зарплату всем сотрудникам, сократить издержки, продать все лишнее оборудование, грамотно составить меню, исключив нерентабельные блюда, не сильно наглая поднять цены на рецепты, которые пользуются спросом, и параллельно — поставить общую десятипроцентную скидку на все меню. Вдумчивый подход, двадцать минут неспешного щелканья мышкой и — вуаля! Заветные тридцать тысяч в кармане.

Еда — это искусство

О графике игры сказать точнее и лаконичнее, чем это сделал мой четырехлетний карапуз, пожалуй, уже невозможно — «папа, это что, новые «Симсы»?». Недаром говорят, что устами младенца... Ну, вы в курсе.

Действительно, графика Restaurant Empire сразу навеивает мысли о небезызвестном симуляторе писающих человечков — The Sims. Принципиальное отличие — полное 3D и свободная камера: вращай — не хочу. И действительно — не хочу: не подумайте обо мне ничего плохого, но лично я (применительно к этому жанру) обеими руками голосую за старые добрые спрайты и фиксированную камеру. С дальних дистанций игровой мир смотрится вполне симпатично, но сильно приближать камеру я не советую — текстуры в «Ресторанной империи» высоким разрешением похвастаться не могут. Да и анимация звезд с неба не хватает — в осо-

бенности движения, которые местные жители совершают для поглощения пищи; назвать этот процесс едой язык не поворачивается. Поэтому не надо пытаться заглянуть своим клиентам в тарелку или, хуже того, — в рот. Довольствуйтесь панорамным обзором, и ваше чувство прекрасного не пострадает.

Самый преболевший пинок игра получает за звук и музыку. Скажем прямо: экономические симуляторы драйвом и бешеной энергией никогда не отличались, но иногда разработчики посредством звукооряда пытаются придать процессу динамичности. Но это не про наш случай — звуки в «Ресторанной империи» сплошь невзрачны и утилитарны. С музыкой еще хуже — мало того, что скучна, так еще и выдается мизерными порциями в произвольное время: пару минут поиграла, затем на полчаса пропала. Причем никакой системы в проигрывании музыкальных треков нет — когда игрушке самой приспичит, тогда она ее и запустит. «Потрясающее» ноу-хау...



Что ж, приходится констатировать, что, несмотря на ряд приятных нововведений, жанр экономических симуляторов с выходом Restaurant Empire так и не обогатился ни одной принципиально новой идеей. Все ингредиенты, задействованные в приготовлении этой игры, мы уже видели раньше. Да, поменялись пропорции, добавились новые специи, но чуда не случилось: мы получили хороший подарок для почитателей жанра и абсолютно проходной продукт для всех остальных...

Дождались?

Отличный экономический симулятор... в невзрачной графической и звуковой обертке. Кроме того, добротная до вкусной геймплейной начинки мешается толстый-толстый слой непробиваемого интерфейса.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 5.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 5.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг «Мани» 8.0

Пираты Карибского моря



- ✕ Захватывающий пиратский эпос на суше и на море
- ✕ Потрясающая графика и реалистичные погодные эффекты
- ✕ Яростные морские баталии и кровавые абордажные схватки
- ✕ Огромный игровой мир: острова, города, джунгли, пещеры, подземелья
- ✕ Уникальный генератор миссий
- ✕ Десятки кораблей, сотни персонажей и тысячи заданий



Богдан Агрис (bagris@igromania.ru)

ИСТОРИЯ ИМПЕРИЙ (CHARIOTS OF WAR)

“История империй”... Прочитав заголовков, можно грешным делом подумать, что перед нами некая глобальная стратегия в духе Civilization, в которой представлены все империи, которые когда бы то ни было появлялись на нашей многострадальной планете — от древнекитайской до современной американской. Это не так — в своей “локализованной” ипостаси игра решила малость прихвастнуть. Вот из оригинального, английского названия — Chariots of War (“Колесницы войны”) — сразу становится ясно: нам предстоит иметь дело с империями древнего Востока. Ибо особой популярностью боевые колесницы пользовались именно там и тогда, а уже к началу античного периода почти повсеместно вышли из моды.

Гигантомания в действии

Практика приучила нас к тому, что в играх от Paradox Entertainment обязательно должна иметь место

“Grand Campaign”. Отсутствие таковой в “Легионе” вызвало у многих тяжелое недоумение. И пусть Europa Universalis — стратегия реального времени с опорой на “систему провинций”, а “Легион” — стратегия походовая с упором на столь хорошо знакомые нам еще со времени Civilization города — это никого не волновало. Должна быть Grand Campaign — и точка! Как же без нее?

“Хотите Grand Campaign?” — видеть, подумали разработчики. — “Получите, только потом не жалуйтесь!” И мы получили. По полной. “История империй” охватывает временной период в две тысячи лет от строительства пирамид до эпохи Александра Македонского. Причем один ход в игре равен условному месяцу. Ну-ка, умножьте 12 на 2000... Получаем ни много ни мало 24 “килохода”. Впечатляет, не правда ли?

Стратегическая карта состоит из пятидесяти с лишним разноцвет-

Жанр:	Глобальная стратегия
Издатель:	Slitherine Software
Разработчик:	Paradox Entertainment
Издатель в России:	1C/snowball.ru
Локализация:	snowball.ru
Похожесть:	Legion, Europa Universalis
Необходимо:	CPU 500MHz, 64Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 900MHz, 128Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.snowball.ru/empire

ных лоскутков, каждый из которых — вполне самостоятельное государственное образование. Причем о большей части представленных в игре этносов имеют представление лишь специалисты — даже не историки вообще, а историки, занимающиеся именно древним Востоком. Каждому лоскутку полагается по некоторому количеству бисеринок — поселений. Всего их на карте 244. Распределены населенные пункты по нациям неравномерно — так, Израиль начинает игру с единственным поселком — Самарией, а вот в Египте — почти два десятка деревенок.

Поселение, достигшее опреде-

ленной численности населения, можно превратить в деревню, деревню — в город, а затем и в город “мирового значения”. Каждый из упомянутых уровней, в свою очередь, имеет две ступени развития — так, деревня может быть малой и большой. Чем выше по рангу очередной апгрейд, тем больше он отнимает ресурсов, так что не пытайтесь быстро обзаводиться крупными культурными центрами — только экономику подорвете...

Кстати, о ресурсах. В игре их, как и обещалось, целых девять разновидностей — пища, стройматериалы, дерево, медь, олово, жемчуг, фиам, лошади и, наконец, золото.



▲ Наш дипломат отправляется в Ниневию. Путешествие займет четыре месяца. Пешком его, что ли, отправили?



▲ Существенное отличие от “Легиона” — у армий наконец-то появились маршруты следования.



▲ Несмотря на порядком устаревший движок, сражения в игре выглядят впечатляюще.

Более подробно о системе ресурсов мы писали в нашем прошлономерном "первом взгляде".

И так — пять раз...

Система внутригородских строений старательно списана с Legion — каких-то особых нововведений я не заметил. Часть зданий обеспечивает создание отрядов, другая часть ответственна за добычу ресурсов, третья всячески "ублажает" население города. Поразило меня разве то, что некоторые здания-юнитопроизводители имеют по целых пять апгрейдов. Это не значит, что подвергнутое улучшению строение производит другой тип войск, нежели до улучшения. Войска — те же, а на все незначительные с фактической точки зрения апгрейды уходят, между прочим, вполне реальные ресурсы. С другой стороны, надо же чем-то занять игрока на целые 2000 лет...

Удивляет и то, что здания всех пятидесяти с лишним наций выглядят совершенно одинаково — разработчикам так понравился древнеегипетский архитектурный стиль, что Вавилон в игре совершенно неотличим от какого-нибудь Мемфиса. В "Истории цивилизаций" периодически мелькают иероглифы (в качестве элементов оформления, разумеется), но днем с огнем не сыскать ни одного клинописного значка. Нет, я понимаю, что в широких массах древний Восток ассоциируется прежде всего с пирамидой Хеопса. Но такого рода стереотипы как раз и следует ломать! Просветительство — так уж просветительство.

В том, что касается военного дела, в "Истории цивилизаций" не наблюдается особых открытий. Да, у каждой нации примерно два десятка различных видов бойцов... только, как и здания, отряды одного этноса от аналогичных отрядов другого никак не отличимы — ни по внешнему виду, ни по названию, ни по свойствам.

Самый интересный юнит — пресловутые боевые колесницы. В игре им отводится роль настоящего супероружия. После налета колесниц на вражеские полки прочим вашим бойцам остается только добить вконец деморализованного противника.

Что до системы сражений — и она полностью унаследована от Legion. Перед началом битвы задаем тип построения, включаем "таймеры начала движения", определяем скорость отрядов, а после смотрим, насколько удачным оказалось предварительное планирование, будучи не в силах хоть как-то исправить допущенные огрехи.

И все же — как бы парадоксально это после всех высказанных выше претензий это ни прозвучало — играть в "Историю империй" интересно. Хорошую идею вообще сложно испортить мелкими недостатками реализации. Помогает делу и ставшая куда более приятной со времен "Легиона" графика. Радостно становится на душе, когда смотришь на ставший наконец-то "большим" город и вспоминаешь, что триста лет назад он был жалкой деревушкой. Величественные дворцы и храмы, массивные крепости — красота, да и только! Сам по себе увлекательный процесс развития периодически прерывается войнами — AI не дает заскучать, и нападения приходится ждать с любого направления, причем, как правило, в самое неподходящее время. Несмотря на внешнюю незамысловатость, игра чрезвычайно сложна, и успешное завершение кампании потребует приличного напряжения сил.

С барского плеча

Внимательный читатель уже успел отметить, что пока все вышеописанное не шибко-то отличается от "Легиона" — за исключением, разве что, внешнего антуража. С другой стороны, можно вспомнить, что разработчики обещали нам и технологическую "лестницу", и внутреннюю

политику, и приличную дипломатию. Разве всего этого нет?

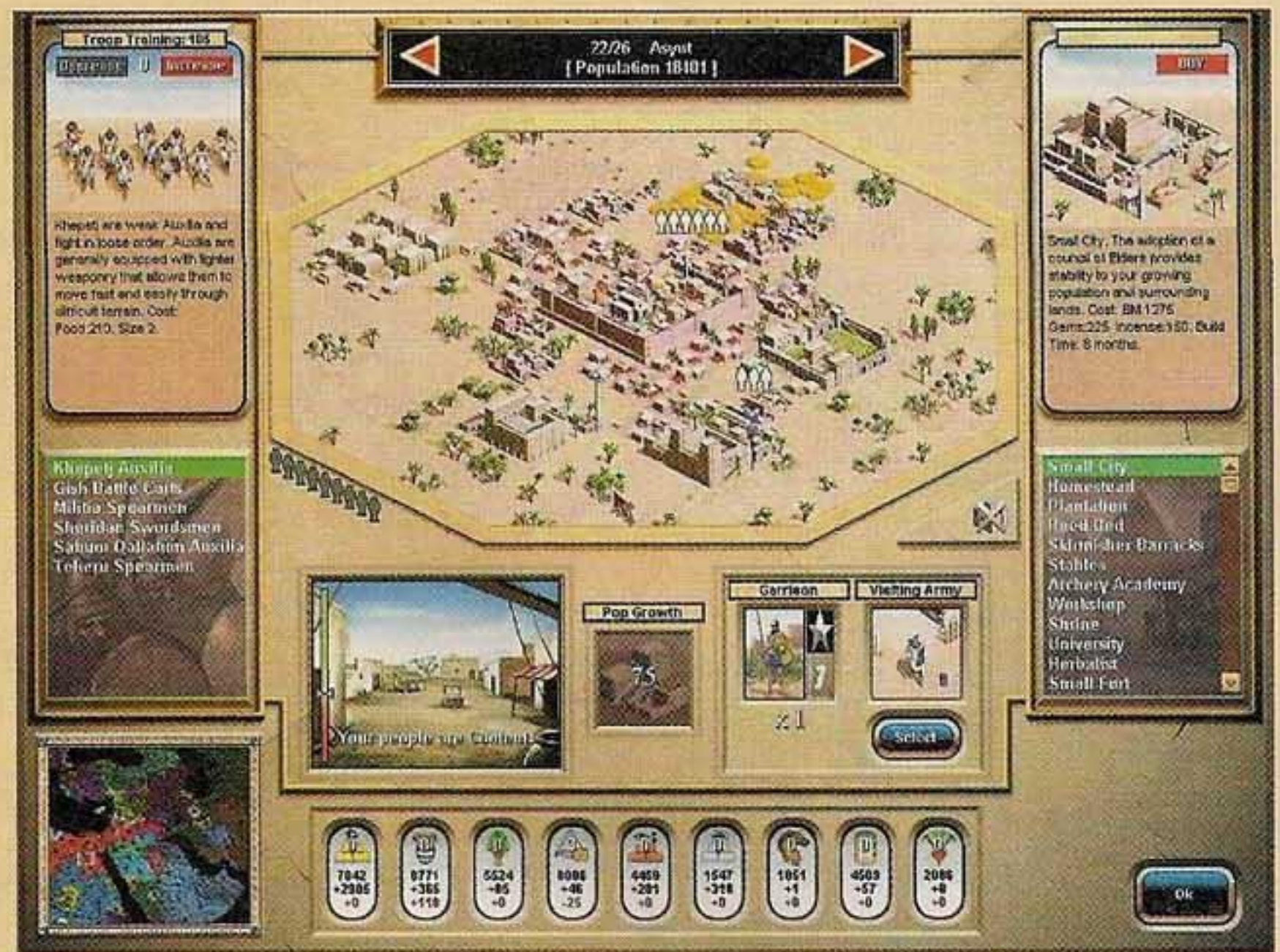
Есть-то оно есть, но в таком виде, что и говорить как-то неловко. К примеру, изучение технологий выглядит следующим образом — отстраиваем в городе университет... и через некоторое время нам сообщают, что стал доступен новый, ранее неведомый вид войск. Больше университетов — больше открытий в единицу времени. Кстати, что это за университеты в эпоху Рамзесов? Не порядок.

Все внутреннее руководство государством свелось к возможности повышать или понижать налоги. Правда, поборы в игре бывают натуральные и денежные, но особого разнообразия в управленческую деятельность это как-то не вносит.

С торговлей тоже получилось форменное безобразие. Дело в том, что продаем мы ресурсы не какому-то конкретному государству, а "рынку вообще". Такая вот получается глобализация... То есть в принципе нельзя установить, кто будет владеть нашими скакунами или жемчугом. Может, наш злейший враг. А может, и вообще никто. Не радует такая абстракция, ей-богу.

Что до дипломатии, то здесь вышло и вовсе весело. Да, теперь мы можем отправлять к иноземным дворам посланников. А вот объявлять войну и заключать союзы — нет. А зачем тогда дипломаты? Открою секрет — они сообщают, как к нам относятся правительства тех стран, в которые их занесла нелегкая... Словом, можно с чистой совестью сказать, что в результате этого "улучшения" из игры пропала и та дипломатия, которая была в "Легионе".

Кое-какие обещания разработчики, впрочем, сдержали. Генералы теперь набираются опыта, а вот "скиллов" у них замечено не было. Что до списка уникальных исторических событий, то он есть, но переполнен непереносимой банальщи-



▲ Прошу вас, не щурьте глаза. Это не новая Civilization и не приступ дежа-вю. Это — интерфейс управления городами.

ной — сплошь сообщения о "недородках" и повышении уровня религиозности в той или иной стране. Насколько это все исторично — сложно сказать.

Игра смотрелась бы неплохо сама по себе, если бы не тщетные попытки перепрыгнуть планку, выставленную еще "Легионом". Похоже, движок подобного типа (понятно, что о "движке", когда речь идет о глобальных стратегиях, можно говорить лишь фигурально) не допускает каких-то чрезмерных роскошеств в плане графики и, как следствие, в геймплее. Что ж, в конце концов, все вышеупомянутые недоработки для геймплея настолько несущественны, что можно играть, не обращая на них особенного внимания. ■

Дождались?

Legion в "древневосточной" одежде, скрещенный с Europa Universalis. Строго рекомендуется только ярим поклонникам жанра, всем же прочим — лучше воздержаться.

60% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	6.0
Звук и музыка	7.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Маньяков" 7.0

Богдан Агрис (bagris@igromania.ru)

ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ:

В ПОИСКАХ Эльдорадо

...Сердце конквистадора
в крови и ржавчине от брони.
Олег Медведев "Изумрудный город"

Жанр:	RTS
Издатель:	Руссобит-M
Разработчик:	GSC Game World
Похожесть:	Завоевание Америки, Казаки
Необходимо:	CPU 400MHz, 64Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.americanconquest.ru

Лето этого года оказалось богато на аддоны, ни в чем не уступающие играм-оригиналам. Еще в прошлом номере мы с фанфарами встречали *Viking Invasion* — масштабное дополнение к *Medieval: Total War*. И вот теперь — "В поисках Эльдорадо". Если, следуя совету классика, зреть в корень, то сразу станет ясно — это не аддон в классическом понимании слова. А, скорее, второе издание "Завоевания Америки", переработанное и дополненное. Ибо дело не ограничивается новыми нациями и юнитами — изменения коснулись самого каркаса игры. Причем каждое нововведение само по себе не столь уж существенно, но взятые вместе, они выводят игру на качественно иной уровень. Потрясающий пример "тонкой настройки", — всегда бы так... Честно признаться, едва удерживаюсь от того, чтобы во всеуслышание объявить "Эльдорадо" лучшим RTS-проектом года. И остаиваю меня по большому счету лишь то, что год все-таки еще не кончился...

Русские идут!

В игре появилось целых пять новых наций: немцы, голландцы, португальцы, русские и... "аборигены" — хайда.

Список может вызвать некоторое недоумение — казалось бы, наши-то с вами соотечественники что за отношение имели к делу колонизации (читай — разграбления) Нового Света? Однако стоит немного подумать, и вспоминаешь — Аляска... Словом, "и я там был, мед-пиво пил, по усам текло..." Ну а в рот, ра-

зумеется, не попало. Как бы то ни было, можно констатировать, что в игре теперь присутствуют все великие европейские державы. Виват!

Кстати, не видать бы племени хайда всемирной славы, как своих ушей, если бы не внезапное появление в игре нашего с вами отечества. Поскольку единственное, в чем данный экзотический этнос оказался замечен, — так именно в борьбе не на жизнь, а на смерть с русскими поселенцами в Северной Америке. Среди одиночных сценариев есть миссия за хайда, где прямо так черным по белому и написано — мол, защитите землю ваших предков от русских захватчиков. Звучит-то как...

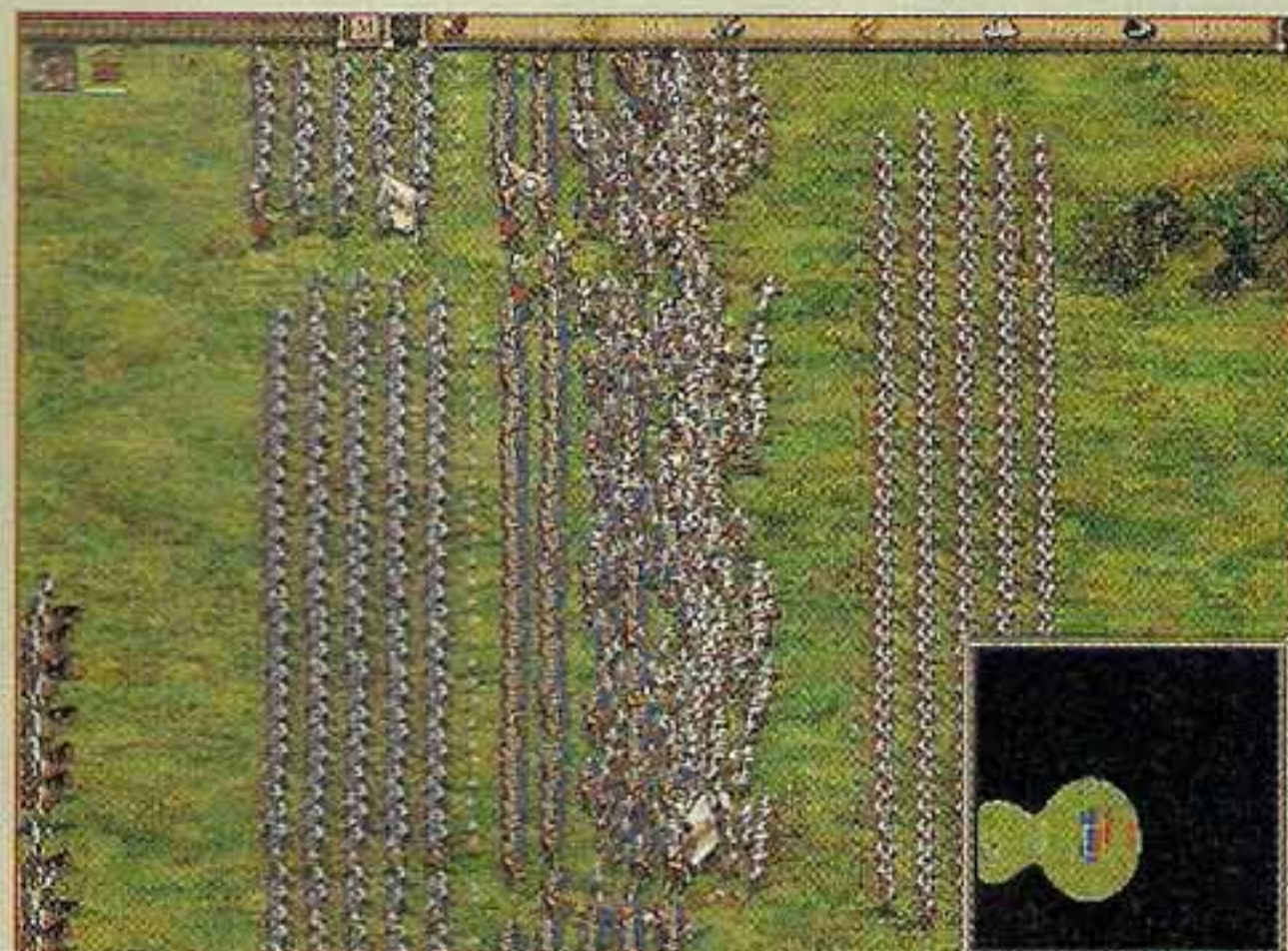
Впрочем, если отставить шуточки в

сторону, хочется сказать разработчикам большое человеческое спасибо за графическое исполнение российской стороны. Вы никогда не замечали, что русские деревни на Дальнем Востоке чем-то неуловимо отличаются от таковых же в средней полосе? Вот это "неуловимое" разработчики все же умудрились как-то схватить, и мало того — изобразить в игре. Никаких каменных зданий, за исключением разве только форта. Все бревенчато, и даже скромная церквушка на отшибе — тоже из деревянного теса. Как это смотрится — словами не передать.

Из юнитов "отечественного" производства особо выделяется... конечно же, казак — кто бы сомне-

вался! Причем не донской или, скажем, кубанский, а казак вообще. Просто казак. Поражая необыкновенной, фантазмагорической прожорливостью (на производство одного есаула уходит пищи как на двадцать пять крестьян!), он отличается храбростью, ловкостью, зоркостью и прочими полезными в бою навыками. Поставьте этого супермена с нагайкой около любой отдаленной шахты — и можете быть спокойны за ее судьбу: враг за километр будет обходить этот стратегически значимый объект.

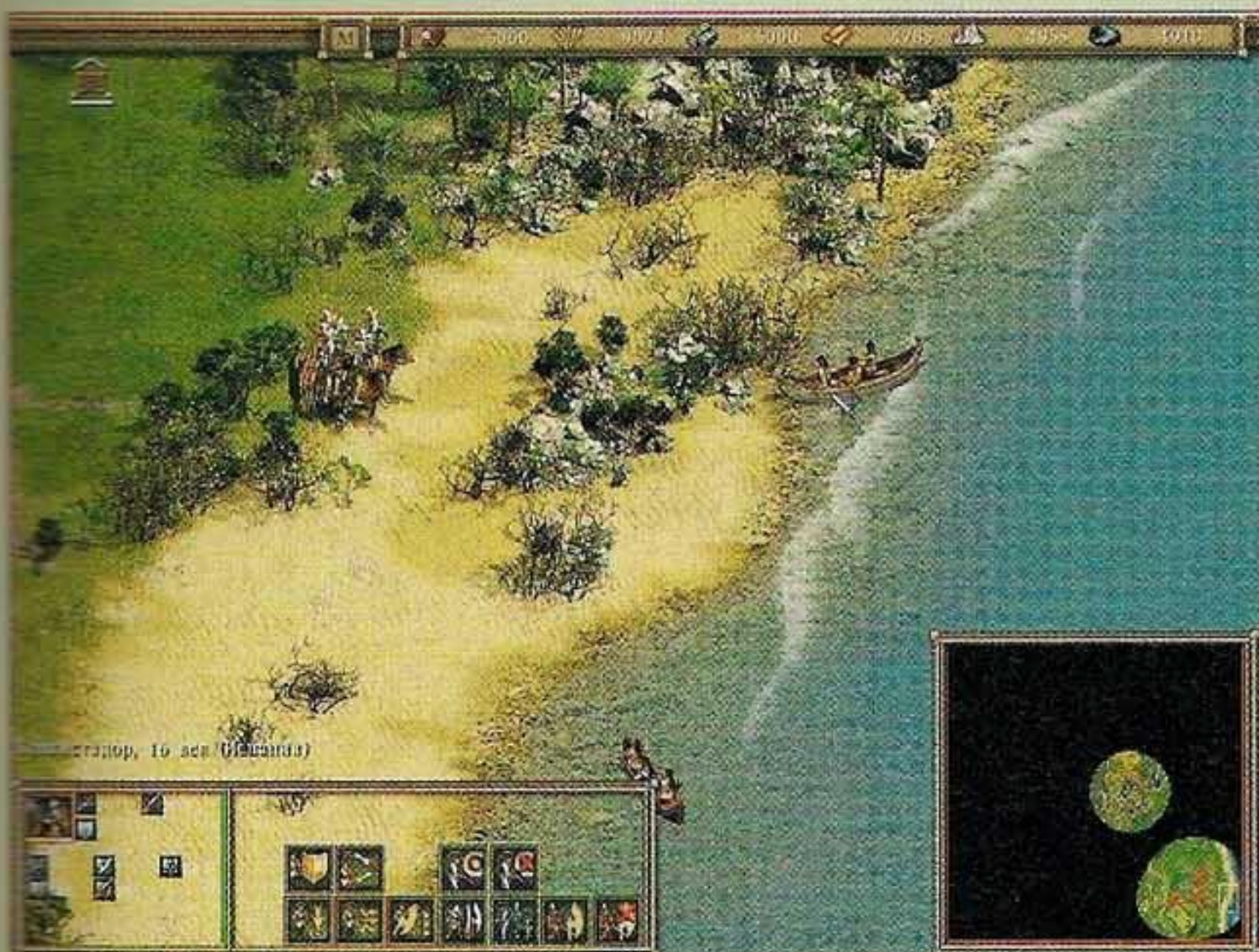
Наличию немцев в игре мы обязаны ее названием, ибо Эльдорадо в одноименной кампании разыскивают именно они. Впрочем, супергероев, сравнимых с казаком, что у них, что у всяких голландцев-португальцев — нет и не предвидится, и несчастным приходится выкручиваться более "традиционными" способами.



▲ В ближнем бою мушкетеры не слишком-то успешно отбиваются от копейщиков.



▲ При максимальном увеличении можно разглядеть все поле боя и предугадать планы противника.



▲ Конквистадоры затеяли перестрелку с индейскими каноэ. Прошло десять минут — а "пернатый" хоть бы хны.

Сверкнул за строем строй

А теперь об особенностях игры, которая если и не меняет ее жанровую принадлежность, то, по крайней мере, существенно таковую корректирует. Я имею в виду особый "режим баталии" — по сути, встроенный в ткань RTS полноценный тактический симулятор.

Масштабные сражения, вообще говоря, характерны для всех игр, осваивающих наследие "Казаков". Другое дело, что бою, по традиции, всегда предшествовала долгая строительная эпопея. А примерно в половине случаев судьба миссий и вовсе решалась без генерального сражения, путем мелких стычек и изматывающих осад. Да и "настоящая" битва в чистом поле, когда противоборствующие армии выстраиваются друг напротив друга и лишь потом начинают выяснять отношения, по понятным причинам была возможна только в мультиплеере — о времени и месте встречи с AI не особо договоришься. В результате огромный тактический потенциал "движка" почти не использовался, или, по крайней мере, оставался скрыт от игроков, предпочитающих одиночный режим.

Зато теперь — полководцам раздолье. Подгружаем батальную карту, и вот они — полки — во всей красе и в боевом порядке. Видны как на ладони и войска противника. Развешаются знамена, нетерпеливые лошади то и дело встают на дыбы, раздается барабанная дробь. Хотите — проверьте сами: так оно и есть на самом деле, это реальность игры, а не разгулявшееся авторское воображение.

Особой похвалы заслуживает и местный AI. Раньше мне доводилось видеть такое лишь на "экспертном" уровне Medieval, да и то не всегда. А здесь искусственный интеллект обучен виртуозно управляться с войсками на начальном уровне сложности. Как бойко и вместе с тем

методично он перетасовывает боевые порядки, как маневрирует, а какие изысканные кривые образует при разворотах шеренг! Это чарует и завораживает, как движения кобры перед броском, — залюбовался и не заметил, как умер.

Кстати говоря, перед боем у вас будет примерно полминуты, чтобы с помощью особого меню произвести необходимые, на ваш взгляд, улучшения в войсках. Будьте расторопны — от этого во многом зависит исход предстоящего сражения. И не ошибитесь в выборе — если в качестве основной опоры вашего предварительного тактического плана выступают, к примеру, копейщики, вовсе ни к чему бросаться улучшать мушкетеров: число возможных единовременных апгрейдов невелико.

О медведях-нейтралах и не только

Вы никогда не задавались вопросом, какой национальности медведи? Да-да, именно те самые, которые в лесу? Теперь, благодаря разработчикам "В поисках Эльдорадо", это стало известно со всей возможной точностью. Выберите любой боевой юнит и наведите курсор на ближайшего подвернувшегося под руку мишку. Курсор незамедлительно превратится в меч обоюдоострый, а в положенном месте экрана появится надпись: "Медведь (Нейтрал)". Потрясенное человечество безмолвствует.

Впрочем, к загадочному этносу "нейтралов" принадлежит вся фауна, какую вы только можете повстречать на просторах игровых карт. А ее там развелось немерено.

В "Эльдорадо" — бездна разнообразных деталей, оживляющих игру до такой степени, что, несмотря на отсутствие какой бы то ни было "трехмерности", она выглядит на пять с плюсом. Чего стоит бездельничавший на солнцепеке крестьянин, который отнюдь не стоит, как



▲ Тлаккала с высоты птичьего полета: похоже, к индейцам пожаловали нежданные гости.

столб, а то ногой пошаркает, то наклонится, что-то рассматривая, а то с досады непонятно на что возьмет и с размаху пнет соседнюю бочку. А видели бы вы орудейный расчет за работой — пантомима, и только! Это все детали, скажете вы. Так-то оно так, но из них-то и складывается то, что называется игровой атмосферой.

А теперь о вещах более серьезных, то есть значимых для геймплея. Игра недаром называется "В поисках Эльдорадо". Открою секрет: мы ведь не воюем, мы на самом деле ищем сокровища. А пальба, беготня с пиками наперевес — это лишь сопровождающие процесс и, увы, неизбежные неприятности. Уяснили? Ну так вот. Когда ваш отряд в джунглях набредет на развалины древнего храма (или, что еще лучше, на целый храм), заведите внутрь солдат, и ваша казна пополнится свеженаграбленными сокровищами в перерасчете на звонкую монету. Разрешена в игре и работоторговля — сгоните всех захваченных в плен крестьян на площадку перед городским центром и выставляйте на торги. Товар нужный — расхватают разом...

Не забыты нововведения и в военной части. Появились боевые построения для конницы, — кто бы мог подумать?! Да и пехота обзавелась парой-тройкой новых формаций. На боевой дух ваших бойцов теперь влияет не только величина жалованья и продовольственного пайка, но и опыт, а также количество побед и поражений в прошлом.

Невообразимых размеров достигли карты — 30x20 "условных экранов", — в результате чего в "Эльдорадо" появился режим масштабирования. Без него руководить многотысячными сражениями — занятие не из легких. Поле боя должно быть обозримо целиком — вот аксиома полководческого искусства. И теперь нам это доступно.

И в довершение к списку всех вышеперечисленных плюсов, нас ждут

многочисленные встречи с интересными историческими личностями. Таковыми как вождь оттавов Понтиак, английский майор Гледуин, генерал Бредстрит, испанские завоеватели Кортес и Альварадо, предводитель ацтеков Монтесума, русский купец Баранов и путешественник Лисянский. Разве плоха компания?



Сказать, что проект удался, — на самом деле не сказать ничего. Редко встретишь такое сочетание тактической глубины, выверенного до тонкостей геймплея, гуманного интерфейса и уютной графики. Словом, игра стоит того, чтобы ее увидеть. И того, чтобы в нее поиграть. Не завоюете Америку — зато Эльдорадо точно найдете. Удачи! ■

Дождались?

Русские поселения на Аляске и самозабвенный поиск сокровищ. Многотысячные батальи и встречи с индейцами. Изысканное сочетание тактического симулятора и авантюрно-приключенческой RTS.

90% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	●●●●●●●●●●	9.0
Графика	●●●●●●●●●●	8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	8.0
Новизна	●●●●●●●●●●	7.0

Рейтинг "Маньяков" **8.5**

Псмит
psmith@igromania.ru

Neverwinter Nights

Shadows of Undrentide

Открывая коробочку с аддоном к любимой игре, всегда невольно ждешь какой-нибудь пакости. Окажется там пара новых монстров, три карты — и привет. Некоторые разработческие конторы (не будем называть имен, их и так все знают) только так и делают...

Пока устанавливается диск, можно и помечтать. Например, что в новом аддоне исправится все, что было неудачно в оригинальной игре. А собственно — что было в ней неудачно?

Новейшая история Забытых Королевств

В первую очередь, как ни прискорбно об этом говорить — сама кампания. Не то чтобы она была как-то особенно плоха — но видели мы сценарии и получше. Во-первых, для прохождения оригинального Neverwinter Nights не требовалось никаких усилий, а во-вторых — дыры в сюжете кое-где обнаруживались невооруженным глазом.

Это и понятно: Neverwinter Nights задумывалась не только и не столько как обычная ролевая игра, сколько как игра сетевая, а также конструктор различных модулей. Кое-кого этот факт в свое время шокировал. То и дело звучали недоуменные возгласы: "Неужели кто-то надеется, что в свободное от работы время какие-нибудь студенты склепают сценарий лучше, чем разработчики, которые получают за это деньги?". Надеются. И, как показала практика, совершенно справедливо. Такой вопрос мог зародиться только в головах у тех, кто мало разбирается в ролевых играх, в первую очередь — настольных: потому что давно известно, что любительские сценарии для многих RPG намного превосходят по качеству абсолютное большинство "оригиналов".

Но это, вообще говоря, не оправдывает лентяев-разработчиков, так что Bioware порадовала нас

компанией Shadows of Undrentide.

Первое, что бросается в глаза: игра стала намного сложнее. Теперь на среднем уровне сложности не получится топтать по подземельям, как по бульвару. Какие-то несчастные кобольды, гноллы, даже простое дикое зверье способно составить реальные трудности.

Гораздо меньше стало всевозможной "халявы". В исходном сценарии, если помните, повсюду, в каждом ларьке, валялись элитные предметы. В любом известном мне "живом" модуле герои отдадут полжизни только за право на них полюбоваться. А тут...

Урезали и "телепортер". Раньше при помощи специального камушка вы могли в любой момент сбежать с поля боя прямиком в храм, вылечить — и рвануть обратно, в полном здравии обрушиваясь на головы израненных монстров. Теперь сбежать-то можно... а вот уже вернуться — не так просто. Поэтому пользуются этой возможностью либо люди крайне терпеливые, которым не жалко топтать через восемь карт из тыла на место боевых действий, либо глубоко отчаявшиеся.

Еще одно достоинство нового сценария — может быть, самое важное — это возросшая роль общения персонажей. Очень многие проблемы отныне можно решить благодаря хорошо подвешенному языку. Для этого нужны: приличный навык Persuade (он был в игре и раньше, но использовался меньше), обаяние персонажа и мозги игрока. Потому как решение часто бывает совсем не очевидным.

Я попробовал пройти первую главу специально "натренированным" на переговоры бардом, вступая в бой как можно реже. Результат: втрое меньше сражений, при этом количество опыта осталось почти тем же (меньше на 5%). Такое в современных RPG встретишь нечасто...

Вообще, роль разговоров возросла настолько, что даже "завязанным на природу" героям — следопы-

Жанр:	RPG
Издатель:	Atari
Разработчик:	Bioware
Похожесть:	Neverwinter Nights
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	http://nwn.bioware.com/shadows



▲Что мне Кореллон? Что я Кореллону? А вот поди ж ты — иск-

там и друидам — добавили соответствующих "болтологических" возможностей; теперь беседы по душам с диким зверьем очень даже имеют смысл.

Еще одна интересная деталь: разговоры связаны между собой. От того, как вы разошлись с одним кобольдским вождем, зависит, чего вы сможете добиться в переговорах с другим... Стоит снять шляпу перед программистами скриптов игры.

Из недостатков же новой кампании можно отметить только один: чрезмерную любовь авторов к экзотике. Полуорк-колдун, карла-вол-

шебница, подземный карлик-дуэргар в роли хозяина вполне себе наземной фермы... Не знаю, как на ваш взгляд, а по мне — пахнет извращением. Полуорк с его минусами и на интеллект, и на обаяние так же годится в колдуны, как хоббит — в конаны-варвары.

Товарищи в борьбе

Одна из самых неприятных особенностей интерфейса Neverwinter Nights — практически полная невозможность разумно командовать наемниками и прочими спутниками. Кое-что позитив-



▲Нет-нет, это не погром.

ное в самостоятельности ваших подопечных есть, но не до такой же степени!

В Shadows of Undrentide наемники остались существами вольными, но при этом стали намного полезнее.

Во-первых, теперь вы можете попросить наемника прочесть конкретное заклинание. Пером не описать, насколько легче становится при этом жизнь!

Во-вторых, вы можете работать со снаряжением товарища по борьбе. В частности — снабдить его более качественным оружием, броней, амулетом и так далее.

В-третьих, вы можете до некоторой степени определять, как предстоит развиваться вашему партнеру. Например, среди наемников есть мультикласс — воровка-жрица, и в зависимости от ваших потребностей вы можете развивать у нее воровские таланты или жреческие.

Самых наемников немного — всего трое. Зато каждый из них — личность. Преданная вашему общему учителю Дорна (та самая богоязычная воровка), наглый и вздорный колдун-полуорк Ксанос и очаровательнейшее существо — шут-кобольд Дикин. Дамы и господа! Берите Дикина, не пожалеете! Общение с ним изрядно скрасит ваше путешествие!

Между прочим, теперь наемники гораздо чаще вступают в разговор без спросу. И время от времени пытаются давать советы. Так что хороший характер наемника — не последний довод при выборе спутника.

Престижные роли

Многих очень огорчало, что из Neverwinter Nights выпал такой механизм ролевой системы Dungeons & Dragons, как «классы престижа». Это довольно интересная штука: элитные классы, которые надо брать «поверх» основных. И специальным образом развиваться под них.

Например, воин со специализацией лучника становится волшебным стрелком (arcane archer), который совершает заклинания, пользу-

ясь луком как волшебным посохом; прямо во время стрельбы заговаривает стрелы и тому подобное. А друид делается мастером превращений, преобразуясь в драконов, элементалей и виверн...

В Shadows of Undrentide классы престижа, как вы догадываетесь, есть. Правда, пока их всего-то пять штук, причем один из них совершенно неиграбельный. А ведь в классических книгах D&D их количество уже давно перевалило за полсотни. Ну — лиха беда начало. Тем более что самим фактом введения такого механизма разработчики дали возможность поклонникам игры добавлять классы самостоятельно.

Независимая группа Yellow Lizard Mercenaries (между прочим — серебряный призер последнего neverwinterского турнира Adventurer's Guild) уже анонсировала будущий аддон для игры с двадцатью пятью классами престижа. Вероятнее всего, инициатива «Желтых ящериц» будет принята как турнирный стандарт.

...и еще пол-литра

Ну и, разумеется, ко всему этому в игру с аддоном добавляются новые умения, навыки, заклинания, монстры и так далее. Странно было бы, окажись иначе. Их немало, и среди них есть очень неплохие. Иг-



▲Да, и с драконом можно договориться. Даже после того, как

ровой баланс заметно подправился; особенно это сказывается в новых сетевых турнирах, где играют уже по новой системе. Перечислять все нововведения не буду — нет смысла, расскажу лишь о самых важных.

Усилились паладины, барды, воры и монахи. Следопыт, правда, еще нуждается в улучшении; едва ли он будет популярен и в обновленной версии правил. Друиды, которых раньше в Сети было намного меньше, чем колдунов и священников, начинают стремительно плодиться.

Новое умение Craft Trap позволяет, по сути дела, воспитать новый тип персонажа — «сапер». В одиночной игре это не очень разумно, а вот в сетевой... Возможность подготовиться к визиту вражеской команды, расставив повсюду ловушки, заставляет совсем иначе смотреть на сетевые бои. Теперь без вора в группе приключенцам будет куда труднее.

На радость разработчикам дополнительных сценариев, появилось три новых вида местности: зимняя сельская местность, пустыня, руины.

Среди навыков возникли такие, которые можно брать только на первом уровне: врожденные персональные умения, вроде «змеиной крови» или «ослиного упрямства». Их существование заставляет аккуратнее планировать развитие персонажа.



▲Вместо того, чтобы пытаться самолично справиться с кобольдской элитой — можно просто выпустить на свободу стадо кормовых быков, и они сделают всю черную работу.

В числе заклятий — бардовское Amplify, позволяющее намного легче обнаруживать воров, и несколько чар, которые обходят большинство видов защитной магии.

Среди монстров — сфинкс, волшебный дракончик, василиск, кокатрикс, горгона, человекомуравьи-формиданы, дьявол-из-бездны и «псевдодракон».



В общем и в целом — вряд ли мы имели право ожидать от этого аддона большего, чем получили. Кампания Neverwinter Nights — лишь жалкое подобие Shadows of Undrentide. Казалось бы, в игру добавлено не так-то много — но это действительно серьезное дополнение, которое вызовет новую волну интереса к игре. Который, впрочем, никогда и не стихал.

P.S. Да, и еще одно. Для работы Shadows of Undrentide на компьютере должна быть установлена ориги-

Дождались?

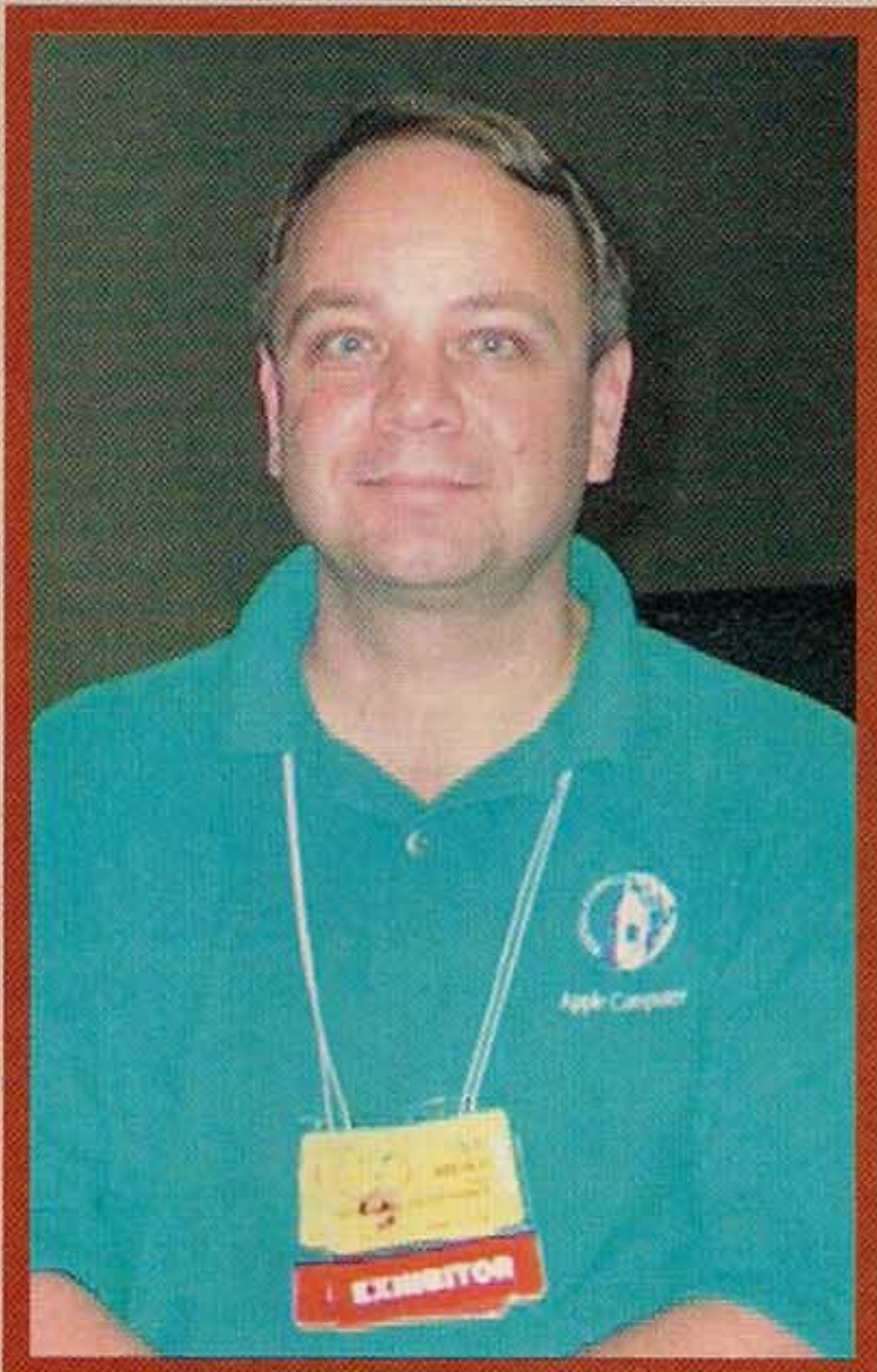
В «Neverwinter» было все, кроме главного — увлекательной и сложной кампании. Теперь в нем это есть. Это — и еще кое-что на закуску.

90% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	8.0
Графика	7.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	8.0
Новизна	6.0

Рейтинг
«Манин» 8.0

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ



СИД МЕЙЕР

Хорошая компьютерная игра — это не только бюджет на десятки тысяч долларов, миллионы строк кода, сотни мегабайт графики и звука, бессонные ночи программистов и художников. Любая игра в первую очередь начинается с идеи. И если вам хотя бы однажды приходила в голову мысль попробовать себя на поприще разработчика компьютерных игрушек, то наверняка вам будет небезынтересно узнать о жизненном пути великих игроделов современности. Без их идей, здорового фанатизма и преданности своему делу мы с вами вряд ли бы наслаждались красотами трехмерной графики в экшенах, отточенным геймплеем стратегий и захватывающим реализмом разнообразных симуляторов. Они всегда вписали свои имена в игровую историю и подарили нам сотни увлекательных часов за нашими домашними персоналками. Они были первыми. Их нужно знать и помнить. Именно для этой цели мы открываем в «Территории разлома» новый цикл статей «Жизнь замечательных разработчиков», который расскажет увлекательнейшие истории о самых знаменитых игровых дизайнерах.

Мы открываем цикл историей о главном «цивилизаторе» игровой индустрии. В свете рампы и софитов — пришелец с Альфы Центавра, первый пилот стелс-истребителя F-19, человек и ж/д-тайкун **Сид Мейер**. Встречайте!

АРКАДА — ВСЕМУ ГОЛОВА

Вряд ли Сид в детстве предполагал, что в будущем его ждет головокружительная карьера разработчика компьютерных игр, мировая известность и всеобщий почет. В те времена, когда Сид учился в колледже, компьютеры уже не были редкостью, но еще совершенно не годились для игр — много ли наиграешь при помощи тумблеров и перфокарт? Однако некое подобие «основ информатики и вычислительной техники» в учебной программе американских колледжей было даже в те далекие времена — большие монстрообразные ЭВМ уже успели прочно пустить корни в бизнес-сфере, и профессия программиста стала востребованной и хорошо оплачиваемой. Дело оставалось за малым — дождаться появления нормального персонального компьютера. Такая «машинка» появилась уже тогда, когда Сид Мейер — молодой программист-аналитик — работал в **General Instrument Corporation**. По нынешним меркам Atari 800 (а речь идет именно об этом компьютере) — ноль без палочки, но в те времена это был верх технического совершенства, поэтому Сид, давно мечтавший о собственном компьютере, сразу же обзавелся домашней машиной.

Жизнь Мейера, как, впрочем, и жизнь любого нормального человека, состояла не только из одной работы с перерывами на еду и сон. Что это за жизнь такая — без отдыха и развлечений? Поэтому, успокоив собственную совесть тем, что компьютер покупался в первую очередь для важных и полезных дел, Сид принялся эксплуатировать свою «Атари» по прямому назначению, то есть — играть в компьютерные игрушки.

В те времена скудный ассортимент игр исчерпывался одними простенькими аркадами. На «путь истинный» Сид натолкнуло увлечение одной из таких игр, а именно — аркадой **Red Baron**, в которой нужно было управлять самолетиком времен Первой Мировой войны. Вместе с Сидом в **General Instrument**

Corporation работал и его друг детства — **Билл Стили**, бывший военный летчик. В свободное время Билл и Сид вместе наяривали на «Атари», соревнуясь в **Red Baron**: Сид постоянно выигрывал, что сильно удивляло Билла. И в конце концов между ними состоялся примерно следующий разговор:

— Послушай, приятель, как это у тебя получается? Ведь это я — бывший пилот-истребитель, а не ты.

— Брось, Билл, тут просто AI туповат, главное — понять, по каким законам перемещаются самолеты, управляемые компьютером, и тогда дело в шляпе. Кстати, спорим, я смогу за две недели написать подобную игрушку, в которой AI будет на порядок круче?..

Вот так у Сиды и возникла идея создать собственную игру. Причем не прибыли ради, а больше для развлечения и собственного удовольствия. Однако у более

предприимчивого Билла был немного другой взгляд на вещи (зачем что-то делать бесплатно, если на этом можно заработать?). Так, с подачи Билла, которого больше интересовали понятия «дистрибуция» и «продажи», чем «программирование» и «графика», была основана компания **Microprose**.

Поначалу друзья трудились над игрой только вдвоем, причем — в свободное от основной работы время. Комизм ситуации заключался в том, что в силу своей неосведомленности Билл и Сид полагали, что создание компьютерных игрушек — это уже плотно забитая ниша в бизнесе, и заработать на кусок хлеба с маслом, занимаясь разработкой игр, — задача не из легких. Но на деле ситуация была прямо проти-

воположной. Начало 80-х — это было еще то славное время, когда два Стива — Джобс и Возняк — могли на коленке склепать свой первый **Apple** и основать одну из самых успешных компьютерных фирм, время, когда любой программист мог за пару вечеров написать про-

грамму, а затем заработать приличные деньги, продавая ее копии на дискетах в комплекте с ксерокопированным руководством на пару листов. Точно так же обстояло дело и с игровым сектором. Попросту говоря, никакой игровой индустрии еще не существовало, и для новичков-энтузиастов были открыты абсолютно все пути — было бы желание.

Надо отдать Сиду и Биллу должное — они быстро разобрались в реальном положении вещей и буквально через несколько месяцев после начала работы над игрой уволились из **General Instrument Corporation**, полностью посвятив себя игрокостроению. Так на свет появи-

лась первая игра от **Microprose** — **Solo Flight** образца 1984 года, аркадная леталка по мотивам Второй Мировой. В те времена количество разнообразных компьютерных платформ исчислялось десятками, а общее количество компьютеров было ничтожно мало, поэтому для успешного бизнеса было необходимо портировать игру чуть ли не под все существующие модели персоналок. По этой причине приятелям волей-неволей пришлось расширить штат сотрудников, включив туда дополнительных программистов, которые помогли адаптировать игрушку для большинства популярных моделей домашних ПК — **Commodore 64**, **Sinclair**, **Apple** и других. «Первый блин» от **Microprose** получился не очень прибыльным, но все же **Solo Flight** окупала затраты на свое создание и



принесла своим авторам "бонус" ничуть не хуже, чем ежемесячная зарплата в корпорации.

История умалчивает, как основатели Microprose отреагировали на успех своего первого детища. Но я осмелюсь предположить, что между ними состоялся разговор приблизительно следующего содержания:

- Ну что, Сид? Чокнемся? За успех?
- За успех, Билл! Эх... Хорошо пошла!
- Ты о виски или об игрушке?
- И о том, и о другом.
- Ну так как, Сид? Еще по одной?
- Можно... А ты о виски или об игрушке спросил?
- И о том, и о другом, Сид.

После пробы пера Сид приступил к созданию первой самобытной игры, память о которой навсегда осталась в сердцах любителей симуляторов. Речь идет о **Silent Service** — симуляторе подводной лодки. Собственно, по нынешним меркам Silent Service не отходя от кассы записали бы в аркады и забили гвозди в дубовую крышку гроба. Но в далеком 1985-м новое творение Сиды сорвало джек-пот: дело в том, что на тот момент выбор был невелик — либо тупая аркада без единого намека на реалистичность, либо мрачный хардкорный симулятор без проблесков веселья и практически с полным отсутствием графики. На фоне этого безобразия демократичная Silent Service смотрелась как белый лебедь среди стаи гадких утят. Игрок выступал в роли капитана американской подлодки времен Второй Мировой, но в то же время его полномочия не заканчивались за пределами капитанского мостика. Выслеживание целей и стрельба по ним, управление подводным судном, даже загрузка торпед в аппараты и еще с десяток вещей — в реальности все это, мягко говоря, не входит в полномочия главного человека на корабле, но зато эти элементы добавили игре увлекательности и динамичности. Если морские игры для вас — темный лес, могу привести удачную аналогию из другой оперы: наиболее близка по духу к Silent Storm не так давно вышедшая B-17: Flying Fortress, в которой игрок как святой дух носится между боевыми постами пилотов, стрелков, штурмана, бомбардира и радиста. Реалистично? Нет. Зато весело и интересно.

Любовь Сиды к подлодкам вновь проявилась два года спустя — в игре **Red Storm Rising**, вышедшей в 1987-м и созданной по мотивам одноименной книги... догадайтесь, кого? Тома Клэнси! Все это, разумеется, было задолго до того, как бравый полковник стал крестным папой целой плеяды игр, издаваемых Ubi Soft. Кстати, Red Storm Rising был первым и последним опытом Microprose в создании игр по лицензии. Как говорит Мейер, опыт был скорее

отрицательным, чем положительным. Да, Том оказался отличным парнем, его не пришлось долго уговаривать, более того — Том познакомил команду Сиды с неизвестным симуляторщиком **Ларри Бондом** (Larry Bond's Harpoon помните?), настоящим спецом по морской технике, и тот любезно согласился консультировать Microprose по техническим вопросам.

"Но работать самим по себе намного лучше", — впоследствии признался Мейер. — "Это отлично, когда игра получается максимально достоверной и правдоподобной, но нас в первую очередь интересовала не правдоподобность, а увлекательность, однако условия лицензии на использование сюжета книги и торговой марки Red Storm накладывали на дизайн игры определенные ограничения".

ЗОЛОТОНОСНЫЕ ШЕСТИУГОЛЬНИКИ

Надо заметить, что начало и середина 80-х были временем расцвета и популярности настольных варгеймов. Сид увлекался подобными играми еще с детства, поэтому идея для нового проекта нашлась незамедлительно — компьютерная реинкарнация классических настольных военных игр.

Главная идея Мейера заключалась в том, чтобы максимально упростить геймплей — правила настольных игр того времени были очень уж мудреными. Увы, идея так и осталась идеей — компьютерная игра, получившая название **NATO Division Command**, оказалась излишне навороченной для многих игроков, которые большую часть времени проводили не столько в битвах с армиями стран Варшавского договора, сколько за штудированием "Руководства пользователя".

Однако английская поговорка утверждает, что отрицательный результат — это лучше, чем отсутствие результата. Промахи, с которыми столкнулся Мейер при создании NATO Division Command, были тщательно изучены, что позволило впоследствии избежать подобных ошибок при работе над другими проектами. Как утверждает Сид, именно тогда он окончательно сформулировал одну из своих заповедей: если при создании игры сталкиваются интересность и сложность, интересность должна победить. Поэтому в последующих проектах Microprose никогда не боялась, к примеру, наплевать на реализм для увеличения выработки мистической субстанции под названием "fun".



пулярности электронных варгеймов, надо вспомнить, что в те времена компьютерный народ еще не был одержим бесом мультиплеера, который нынче прививчивают чуть ли не к каждой игрушке. Варгеймы в 80-х снискали себе популярность по прямо противоположной причине — из-за возможности игры с компьютером, который мог в любое время выступить в роли напарника по игре. Удобно? Не то слово! Захотел — поиграл, захотел — сохранил игру и продолжил в любой удобный момент. Сейчас это выглядит смешно, но тогда!..

Однако Сид не был бы тем Сидом, которого мы знаем, если бы раз и навсегда удовлетворился достигнутым и до конца дней продолжил бы клепать компьютерные аналоги настольных игр. Поэтому — в 1987-м наконец случилось то, что должно было рано или поздно произойти: Сид выпустил Pirates!

ЙО-ХО-ХО! И БУТЫЛКА РОМА

Без преувеличения великие Pirates! знамениты в первую очередь своей "нетрадиционной" жанровой ориентацией. Если пользоваться современной терминологией, то можно сказать,

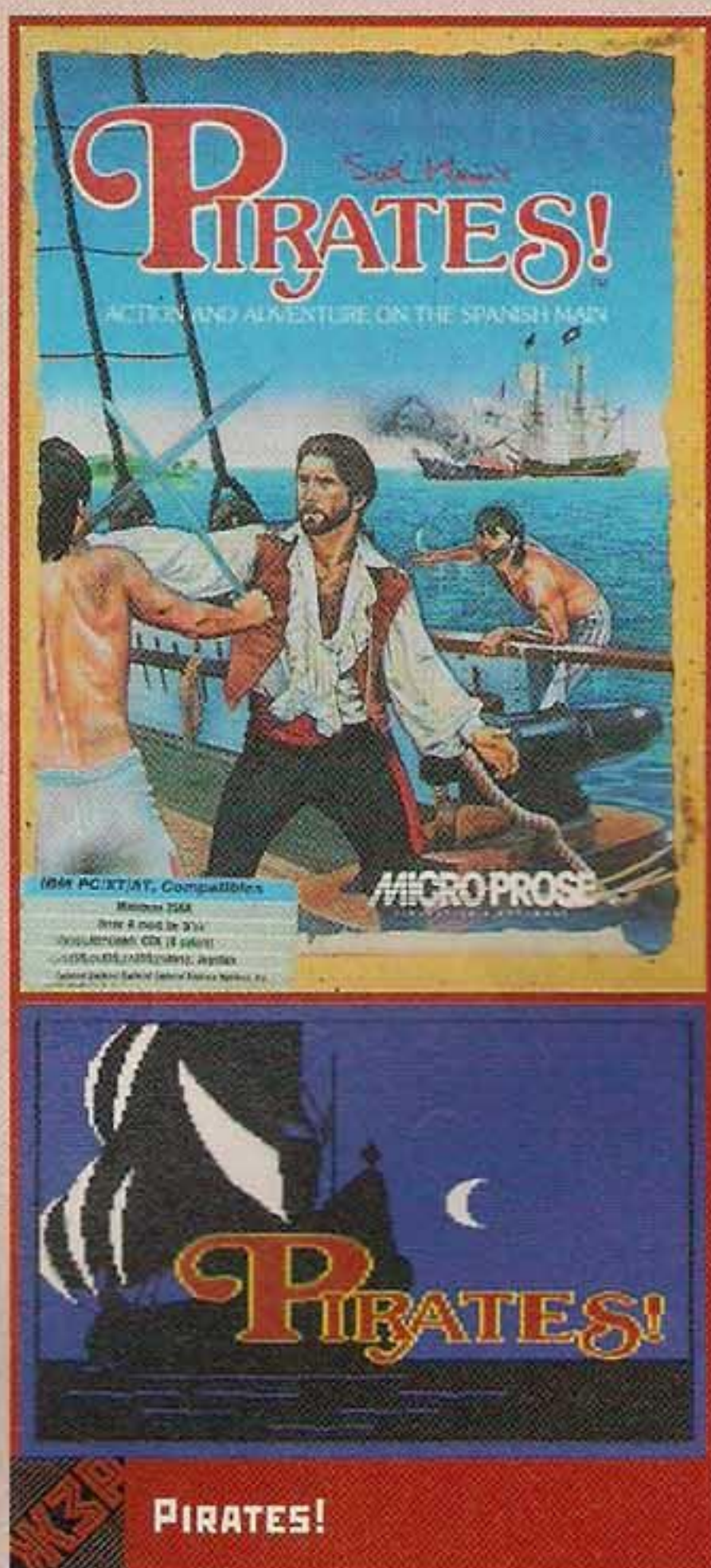
что Microprose изготовила смесь аж из пяти жанров сразу: экшена, приключения, RPG, стратегии и варгейма. Хотя на тот момент никому бы и в голову не пришло пытаться ее классифицировать — все тогда просто наслаждались "игрушкой про пиратов".

Кстати, термин "симуляторы" тогда тоже практически не употреблялся. Это я вам на основе своего личного опыта говорю: в то время игры про самолеты назывались "леталками", и в эту категорию без проблем вписывались и симуляторы, и аркады чистейшей воды. Точно так же термин "гонки" охватывал все без исключения игры, в которых игрок управлял машиной, вне зависимости от реализма управления. Думаю, типичный геймер образца 80-х сильно бы удивился, узнав, что **Crimson Skies** или **Need for Speed: Hot Pursuit** — это на самом деле представители одного и того же жанра, а "Ил-2: Штурмовик" и "Дальнобойщики" — другого. Но



вернемся к нашим "Пиратам!".

Это была первая игра, в которой ярко проявился характерный для Сиды подход к разработке: "геймплей прежде всего, остальное — второстепенно". Применительно к Pirates! это означало следующее: Сид выбрал интересный сюжет (можно назвать это концепцией), затем, после долгих размышлений, оставил только те игровые элементы, которые могли прибавить игре привлекательности и интересности, а остальные — попросту вычеркнул из дизайн-документа. В финале получился при-



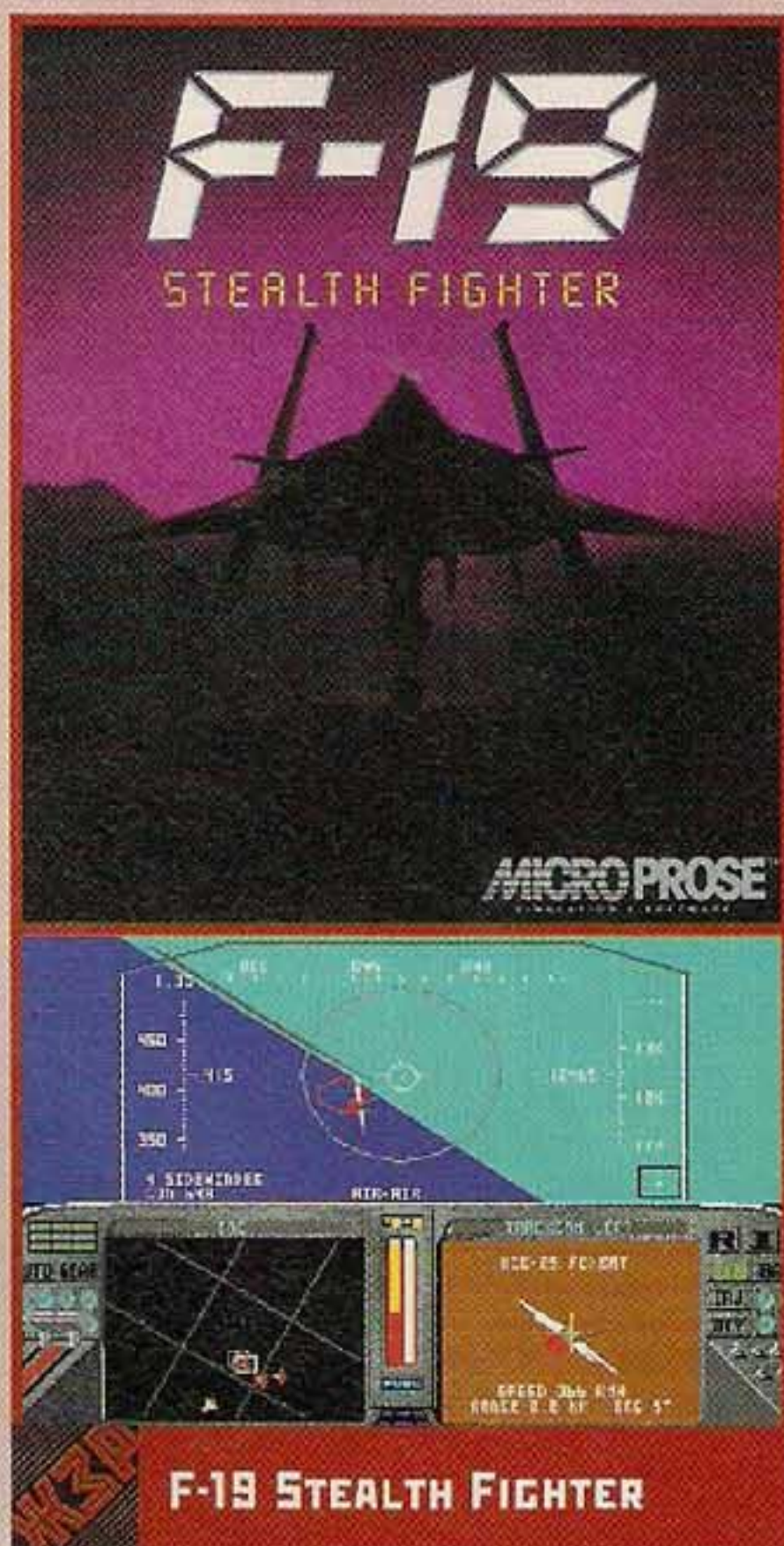
лизительно такой список: приключения в стиле лучших игр-адвенчур, ролевые элементы (изменение характеристик персонажей по ходу игры), драки на мечах (вот вам и экшен!), исследование окружающего мира и морские сражения в реальном времени. К черту жанры! Только интересный геймплей и ничего больше.

В результате Pirates! угодили прямиком в десятку. Всего за один месяц игра стала хитом на Commodore 64, затем продолжила победоносное шествие и по другим персоналкам, добравшись даже до IBM PC, которая на тот момент практически не котиновалась в качестве игровой платформы.

По словам Сиды, выпуск Pirates! стал своеобразным ответом Microprose на засилье экшен-ориентированных RPG того времени: "Заниматься тупой прокачкой силы удара и количества хит-пойнтов в течение трех часов только для того, чтобы сразиться со следующим оппонентом? А затем опять три-четыре часа прокачки? На мой взгляд, это просто ужасный подход к дизайну игры. В качестве альтернативы подобным проектам мы и сделали Pirates!, щедро разбавив RPG-составляющую приключениями и другими увлекательными элементами."

НА КРЫЛЬЯХ F-19

В 1988-м Сид отличился еще в одном революционном проекте — игре F-19 Stealth Fighter. Кстати, это была первая игра, с которой началось знакомство автора этой статьи с авиасимуляторами, и на которую ваш покорный слуга в полном смысле слова подсел, проводя за EGA-монитором чудо-компьютера "Поиск-



2" (советский аналог IBM PC-AT) по пять часов в день.

Первый парадокс симулятора F-19 заключался в том, что в природе этой "птички" никогда не существовало. F-19 — название прототипа самолета, который затем пошел в серию и получил название F-117A. А на тот момент, когда Сид сотоварищи уже вовсю занимались продажей коробок с игрой, о самом самолете-невидимке толком ничего еще не было известно. Неудивительно, что самолет в игре Сиды напоминал реальный F-117A только отдаленно. Тем не менее, игра завоевала такую популярность, планку которой не смог впоследствии перепрыгнуть даже качественно сделанный сиквел F-117A за авторством той же Microprose.

В F-19 Сид снова принес реалистичность в жертву геймплею. Самолет в игре получился на редкость дубовый — он без особых проблем

выдерживал до двадцати попаданий ракет класса "воздух-воздух". Также ребята из Microprose не постеснялись увеличить бомбовую нагрузку самолета ни много ни мало — в три раза. Но самое крутое новшество заключалось в придуманной Сидом шпионской следающей камере, которая на специальном экране в кабине показывала увеличенное изображение выбранной цели. При помощи камеры всегда можно было понять, какой маневр выполняет цель, к примеру — вражеский самолет: набирает ли он высоту, становится ли в вираж и так далее.

Другое ноу-хау Microprose заключалось в использовании трехмерного графического движка. И это на древних XT-шках, на которых не то что 3D-ускорителя не было, а даже и EGA-видеокарта и то стояла не на каждой машине! По тем временам F-19 был настоящим технологическим прорывом, который дал жанру симуляторов гораздо больше, чем текстуры высокого разрешения, динамическое освещение, бамп-мэппинг и прочие современные 3D-чудеса вместе взятые. Это как раз

тот случай, когда технологические фишки были реализованы не ради интригующей надписи на коробке, а ради самой игры.

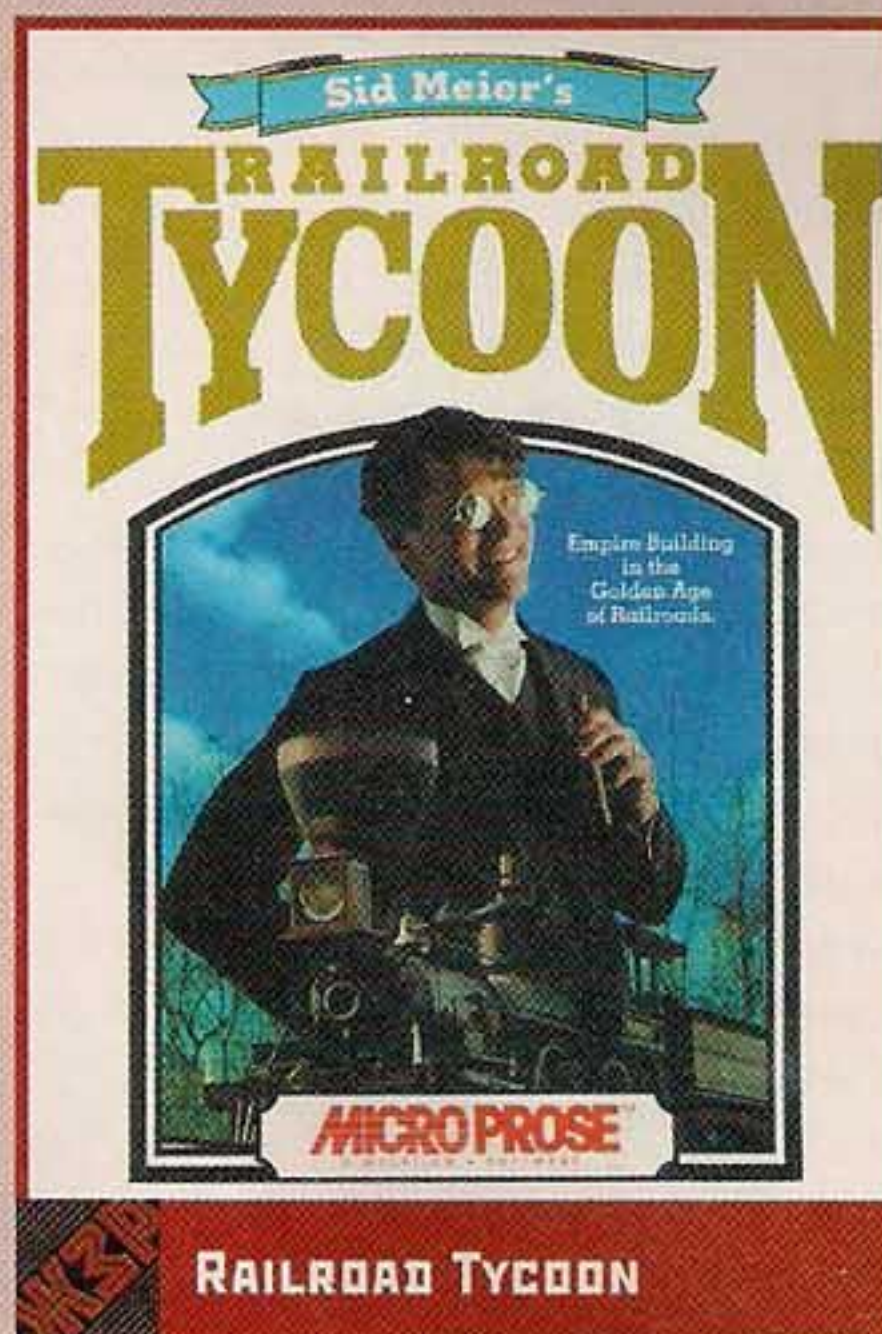
После F-19 Microprose не раз пробовала свои силы в жанре авиасимуляторов (взять тот же вертолетный симулятор Gunship), но успех первой игры повторить так и не удалось — игроделы-соперники быстро сообразили, в чем заключается формула успеха, и стали выпускать свои собственные, вполне конкурентоспособные игры. А F-19 Stealth Fighter ностальгической занозой навсегда засел в сердцах виртуальных летунов.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ... ПАРОВОЗЫ!

Во времена расцвета Microprose появился знаменитый SimCity, который с места в карьер сразу же набрал многочисленную армию фанатов-градостроителей. Сид не менее других был впечатлен простотой и гениальностью идеи, заложенной в эту игру, и загорелся желанием создать... нет,

не клон — тогда и слов-то таких не было. А захотел он создать свою собственную игру, которая не была бы похожа на SimCity, но вызывала бы у игроков схожие эмоции.

Так родился знаменитый Railroad Tycoon. Казалось бы — что общего между этими двумя играми, на первый взгляд совершенно разными? На деле же — это очередная демонстрация умного подхода к достижению



поставленной цели. Сиды в SimCity, в первую очередь, заинтересовала идея строительства, помноженная на самостоятельное развитие игровой системы. В погоне за своей музой по имени "все во имя геймплея" Мейер привинтил к этой концепции еще ряд интересных игровых элементов: сначала — локомотивы и вагончики (ну кто из нас в детстве не любил собирать железные дороги!), затем систему апгрейдов железнодорожных станций, потом — игру на бирже. И, наконец, в процессе обсуждения игрового дизайна в его голове нарисовался финальный штрих к портрету очередного игрового шедевра, а именно — игроки-конкуренты, причем не безликие, а персонифицированные: вроде реально существовавшего железнодорожного магната Корнелиуса Вандербильта.

Идея, заложенная в Railroad Tycoon, оказалась богатой и годы спустя пустила корни, закосившись соцветьями транспортных стратегий — от Railroad Tycoon 2 до Transport Tycoon и Traffic Giant. Правда, большинство из последователей Railroad Tycoon были сконцентрированы на каком-то одном аспекте геймплея и поэтому, в конечном счете, много приобрели в плане графики и звука, но сильно потеряли в интересности.

Сид утверждает, что Railroad Tycoon стал предтечей знаменитой Civilization, эдаким локомотивом, который расчистил дорогу само-

му знаменитому творению Сиды и при помощи которого были обкатаны некоторые спорные идеи.

И еще интересный факт: эта игра свела вместе Сиду и **Брюса Шелли**, который впоследствии прославился в роли "папы" Age of Empires...

OPUS MAGNUM

Понятия "Civilization" и "Sid Meier" — близнецы-братья, что было доказано еще Маяковским. Говорим одно — подразумеваем другое, и наоборот.

Я допускаю, что существуют игроки, которые ничего не слышали о Сиде Мейере, я не удивлюсь, если кто-то удивленно вскинет брови при упоминании о Pirates! или F-19. Но я никогда не поверю, что человек, любящий компьютерные игры, вообще никогда не слышал о культовой "Цивилизации". Пожалуй, более известную игру и представить трудно. В плане известности с ней на равных могут потягаться разве что Doom или Quake.

Вообще, Civilization — это своеобразный opus magnum Сиды. То, к чему он шел всю свою карьеру разработчика компьютерных игр, главная цель его игровой жизни, которой он достиг в 1991-м.

Это подтверждается не только бешеной популярностью самой игры и наличием целой армии ее клонов, но и дальнейшим развитием идеи. Если бы Сид был человеком пафосным и мелодраматичным, он наверняка бы сказал, что после создания Civilization можно спокойно умереть. По большому счету, так и произошло. Я сейчас выскажу довольно кощунственную точку зрения, возможно, обидную для многочисленных поклонников Сиды и его игр. Но, думаю, мне, как игроку-ветерану, который очень уважает Сиду и его творения, это простительно. Я думаю, что после Civilization Сид действительно в определенном смысле умер как разработчик. Это подтверждается и финансовым коллапсом Microprose, которая в конце концов была на корню скуплена Spectrum Holobyte. Правда, Holobyte это на пользу не пошло — ее ныне уж нет на свете.

Но самый главный аргумент в пользу моей

точки зрения — дальнейшая творческая деятельность Сиды. Civilization II и III, говорите? Хорошо. Но это не более чем дошлифовка старых идей. Alpha Centauri? Тоже мимо — это одна из самых неудачных игр Мейера: где в ней веселье, где кураж и революционные идеи? Sim Golf и Gettysburg! Это были хорошие и во многом удачные игры, но после "Цивилизации" они не котировались вовсе...

Я ни в коем разе не пытаюсь принизить заслуги Сиды в игростроении (иначе и не писал бы эту статью). Я просто констатирую печальный факт. Но вернемся к истории создания игры.

Кстати, интересный момент — жанр, к которому относится "Цивилизация", нынче воспринимается как нечто монолитное и неделимое. Более того — под turn-based strategy зачастую подразумевают именно "Цивилизацию", а не, к примеру, Master of Orion. На самом же деле Civilization, как и другие гениальные игры Сиды, — это не монолит, а правильно сбалансированный коктейль из разных игровых элементов: экономики, военных действий, долгосрочного планирования, дипломатии, управления ресурсами и так далее.

Идейным вдохновителем Civilization, по собственному признанию Сиды, стал все тот же SimCity, и первоначальная версия игры (которая не пошла в массы, а обкатывалась в "подземельях" Microprose) была похожа на SimCity как сест-

ра на брата: вся концепция была замешана на управлении в реальном времени и упоре на "самостоятельном" развитии игрового мира. Главное отличие заключалось в масштабности — в этой "пре-Цивилизации" игрок сеял "семена жизни" не в отдельно взятом городе, а на огромной карте. И "семенами" были уже не отдельные районы и постройки, а целые города. Однако и недостаток у этой игры был тот же, что и у классического SimCity — большую часть времени игрок проводил не за самой игрой, а за созерцанием. Такой подход был совершенно не в духе Сиды, поэтому к Civilization в спешном порядке были прикручены: во-первых, походный режим, а во-вторых — характерные Сидовские фишки. Так медленно, но уверенно "Цивилизация" обросла различными вкусностями геймплея: чудесами света, дипломатией, боевыми действиями, развесистым деревом технологий... Впрочем, подробно перечислять

все это не имеет смысла — это и так знает каждый.

А вот о чем стоит рассказать подробнее, так это о муках сотрудников Microprose при выборе финишной дистанции для Civilization. На каком этапе развития заканчивать игру? На эпохе расцвета Древней Греции? На средневековье? На Второй Мировой войне? В конечном счете было найдено простое и элегантное решение — победа наступает либо после полного завоевания мира, либо после запуска межпланетного космического корабля.

Еще один малоизвестный факт — изначально масштаб карты в игре был вдвое крупнее, однако уже при первом бета-тестировании стало ясно, что даже самые выносливые геймеры просто свихнутся, если попытаются одновременно управлять таким количеством городов и юнитов. Кстати, возрастающая сложность управления под конец игры так и осталась одной из нерешенных проблем Civilization. "Электронные" губернаторы, которые появились в последующих частях, в итоге не смогли разгрузить игрока от массы рутинных и утомительных действий.

ЛЕНИН БУДЕТ ЖИТЬ

Сейчас Сид Мейер, как известно, является главой небезызвестной Firaxis, первым проектом которой стала вариация на тему Civilization — Alpha Centauri.

Сам Сид продолжает заниматься любимым делом и по-прежнему разрабатывает игрушки. Я не верю в чудеса, но почему-то продолжаю надеяться, что рано или поздно к этой статье мне придется дописать дополнение с названием "Возвращение блудного Сиды", которое будет содержать длинный рассказ об очередном сногшибательном и революционном проекте от замечательного игрового дизайнера.

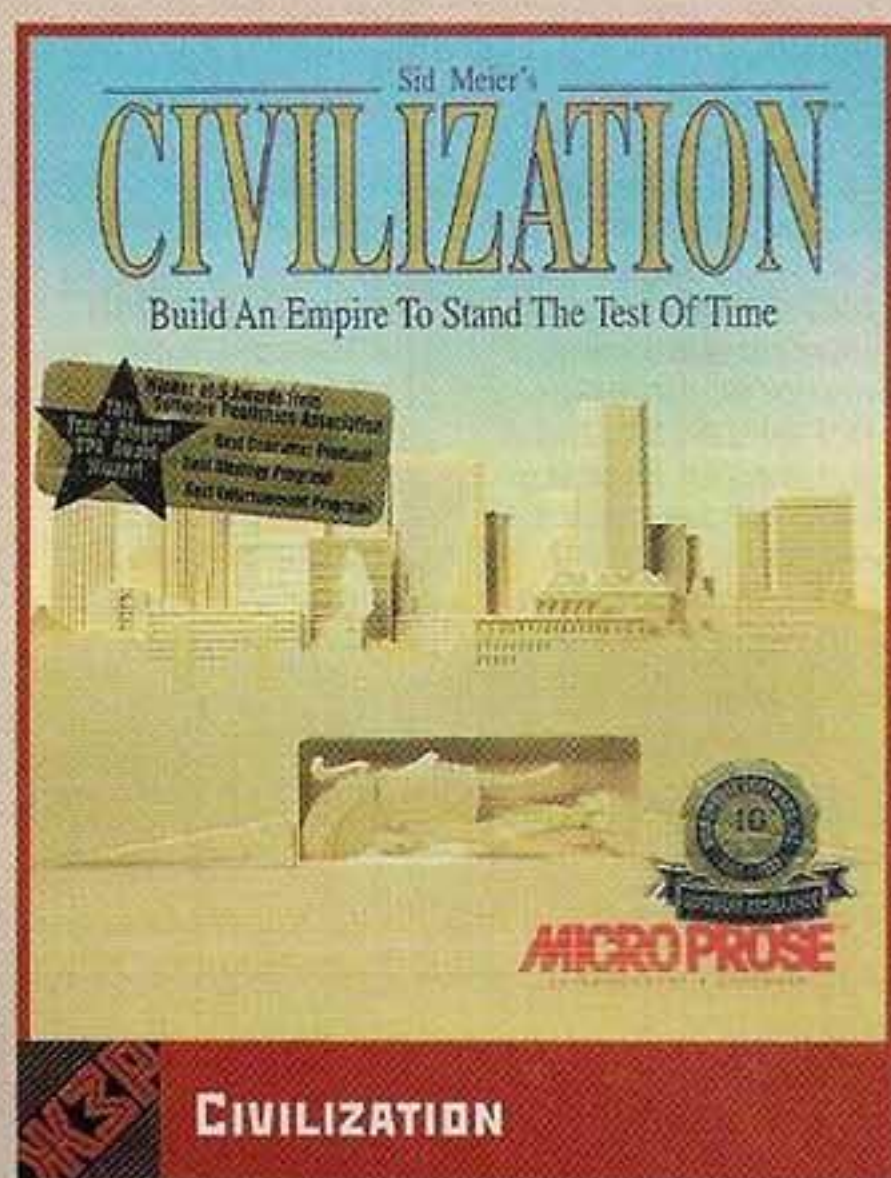
Пока же Сид о революциях не помышляет, но полковое знамя с его идеями и принципами подхватило молодое поколение разработчиков. И как только рецепты Мейера начинают применяться на практике, результат превосходит самые радужные прогнозы. Вы хотите, чтобы я привел конкретные примеры? Никаких проблем. Возьмите хотя бы сверхмодную GTA 3. Все ингредиенты, которые использовал в своих играх Сид, на месте:

- все во имя геймплея;
- разнообразие игровых элементов как гарантия успеха и популярности;
- к черту сложность и реализм, если они не улучшают игру.

Награда — и любовь игроков, и первые места в чартах. Согласитесь, хороший повод задуматься и взять под сомнение привычные для многих игроделов схемы разработки игр — "А не сделать ли нам суперхит в жанре экшен?" или "А не скрестить ли нам бульдога с носорогом?". Не с той ноги пляшете, дорогие товарищи-творцы.

Впрочем, время и без моей помощи расставит все на свои места, по заслугам наградив достойных и покрыв паутиной забвения всех остальных.

На этой оптимистичной ноте я прощаюсь с вами до следующего номера журнала, в котором вас будет ждать рассказ об очередном мастодонте компьютерного игростроения. Зрите в корень и следите за новыми выпусками "ЖЗР"! ■



Ступени эволюции знаменитой "Цивилизации" Сиды: от ЕБА до тридцатидвухбитного цвета.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ХИРУРГИЯ

НАСТРОЙКА СЛУЖБ И СЕРВИСОВ WINDOWS XP

В прошлый раз мы увеличили производительность системы в несколько раз. Но в Windows XP есть еще много функций, которые можно оптимизировать.

Оптимизация наоборот

В Windows XP по умолчанию заложены механизмы оптимизации и подстройки под работу пользователя. XP как бы постоянно наблюдает за вашими действиями и ведет своеобразный протокол — динамический файл `layout.ini`, который находится в папке `Windows\Prefetch`. Каждый три дня, во время перерыва в работе (например, вы отошли чайку попить, а компьютер не выключили), Windows оптимизирует размещение часто используемых файлов. Кроме файла `layout.ini` в папке `Prefetch`, есть еще несколько файлов, относящихся к оптимизации программ. При каждом запуске любой программы операционка наблюдает за данными и компонентами, которые требуются данной утилите, чтобы в следующий раз ускорить загрузку.

Но не всегда подобная забота Windows о пользователе положительно сказывается на производительности системы в целом. Программисты из Microsoft, вероятно, ввели функции "слежения" из лучших побуждений — но они не предполагали, какие проблемы может повлечь за собой подобная оптимизация.

Например, через некоторое время после установки Windows каталог `Prefetch` переполняется сведениями о разных файлах. Большая часть этих сведений быстро устаревает: вы уже давно снесли ту или иную утилиту, а данные о ней все еще хранятся в `Prefetch`. Кроме того, Windows XP в процессе работы регулярно перелопачивает все эти сведения в поисках нужных. Поэтому раз в месяц папку `Prefetch` необходимо чистить, удаляя оттуда все (именно все!) файлы. При следующем запуске Windows снова создаст файл `layout.ini`, но без записей.

Идеальный NTFS

Файловая система NTFS и операционная система WinXP буквально созданы друг для друга. Замечательная файловая система: на-

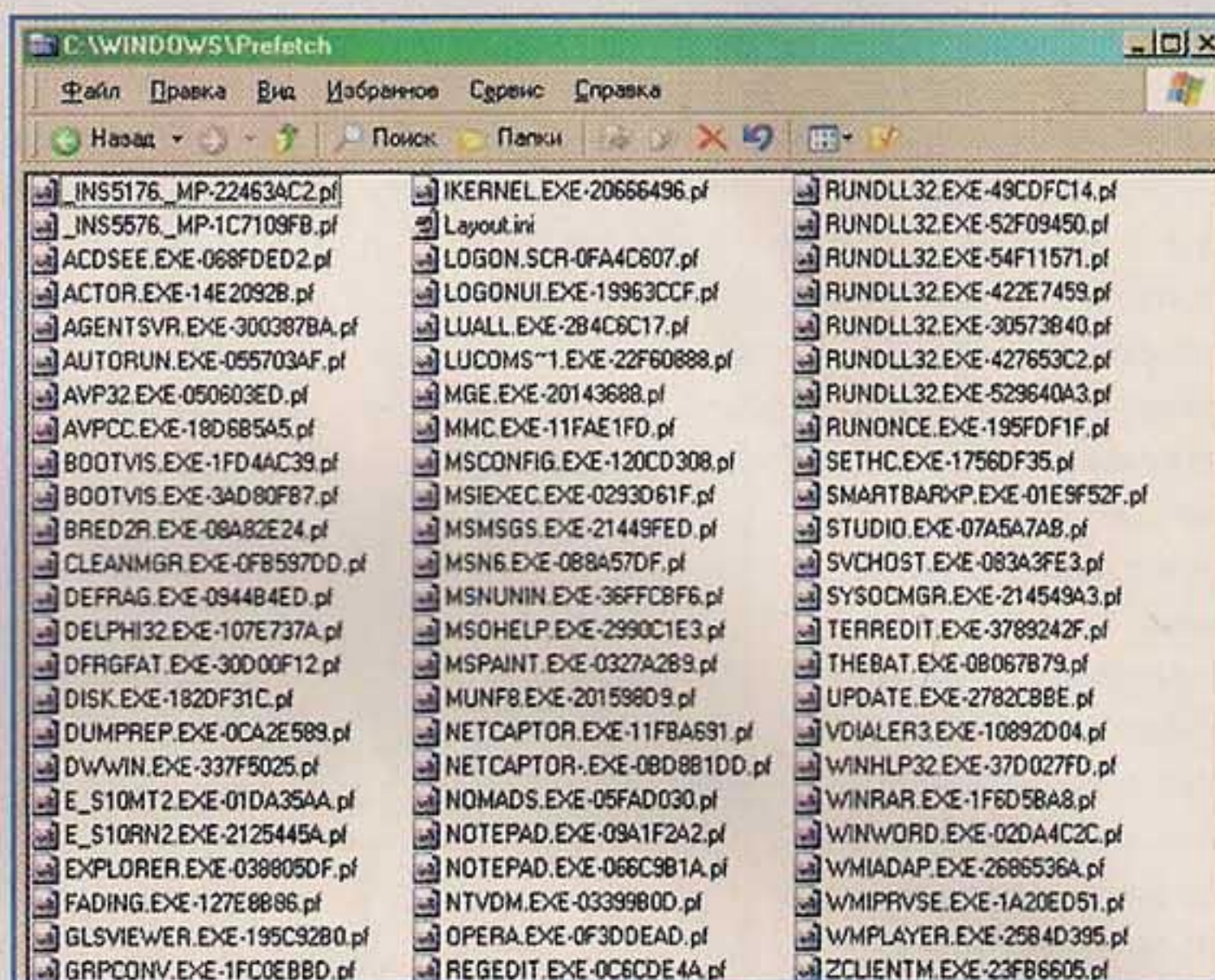
дежная, мощная, безопасная. Но домашние пользователи на нее переходить не торопятся. Виною тому — низкая производительность и ресурсоемкость. А ведь достаточно сделать несколько телодвижений, и NTFS по производительности приблизится к FAT.

Windows XP по умолчанию ускоряет работу некоторых операций в системе NTFS, например поиска. Операционка составляет список всех файлов на жестком диске, чтобы поиск велся не по винчестеру, а по этому списку, что гораздо быстрее. Этот механизм называется индексированием.

Проблема в том, что индексирование осуществляет не один раз, а периодически во время работы системы, причем порой в самый неподходящий момент.

У вас бывали случаи, когда во время копирования, открытия или закрытия файлов система странно подтормаживала, словно задумывалась о чем-то? В такие моменты XP сверяет индексные списки с реальным положением дел на винчестере. Теперь ключевой вопрос: часто ли вы пользуетесь поиском? Если очень часто, то придется мириться с тормозами. А если нет, то не готовы ли вы немного подождать во время поиска, чтобы не ждать в другие, менее подходящие моменты? Тогда отключайте службу индексирования. Сделать это просто: зайдите в *Мой компьютер* и в контекстном меню каждого жесткого диска выберите *Свойства*. В появившемся окне в самом низу снимите галочку с пункта *Разрешить индексирование диска для быстрого поиска*. На вопрос о том, применить ли эту процедуру ко всем папкам и подпапкам диска, ответьте утвердительно. Система немного пошуршит винчестерами и... станет работать быстрее.

В WinXP далеко не оптимально организована главная файловая таблица (аналог таблицы размещения файлов FAT). Те параметры, что выставлены по умолчанию, подходят для винчестеров, содержащих сравнительно небольшое количество больших файлов. В быту же чаще встречается обратная ситуация: файлов много (тысячи и десятки тысяч), и они довольно маленькие. Чтобы приспособить NTFS под такую ситуацию, надо всего лишь изменить значение ключа `NtfsMftZoneReser-`



▲ В Prefetch поступает вся информация о действиях пользователя.

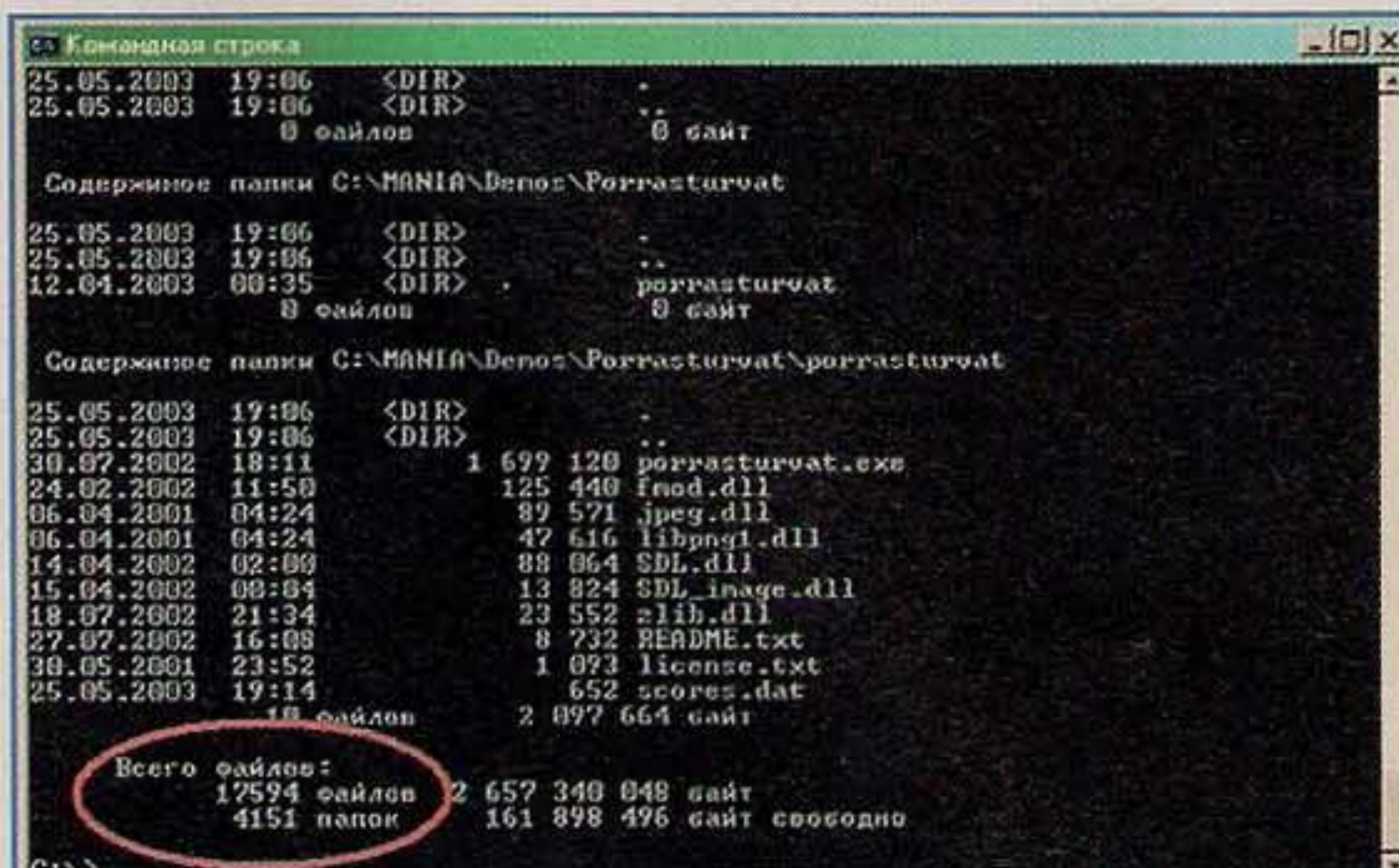
vation в разделе реестра `HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Filesystem`. Если такого ключа нет, создайте его с типом `REG_DWORD`. Значение этого ключа подберите с учетом количества файлов на винчестере. Если у вас мало файлов, но все они большие, оставляйте значение по умолчанию, равное "1". Но скорее всего, единица вам не подойдет, поэтому ставьте "2" или "3". "4" и больше ставьте только в том случае, если число файлов превышает 20000. Проверить это легко с помощью досовской команды `dir` с ключом `/s`. В конце длинного-преддлинного списка вы увидите общее количество файлов.

Еще немного ускорить NTFS можно, отключив запись даты и времени последнего обновления каждого файла. Если вы на эти цифры смотрите нечасто, в том же разделе реестра создайте ключ `NtfsDisableLastAccessUpdate` со значением "1". Эффект от этого изменения особенно сказывается на больших разделах.

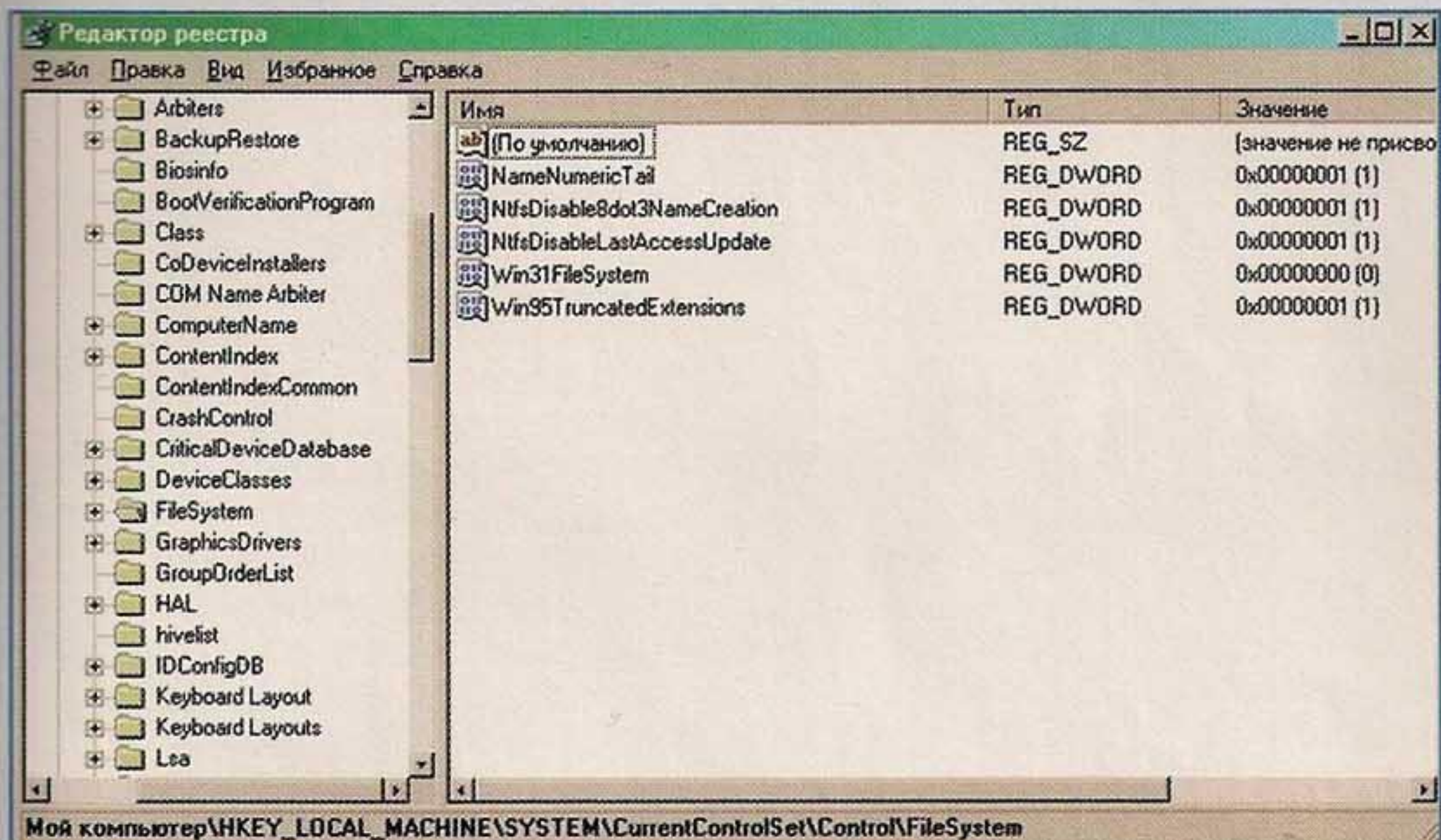
В завершение настройки NTFS давайте сделаем одно усовершенствование, которое не касается производительности, но жизнь заметно облегчает. По умолчанию в NTFS доступен только сокращенный, досовский формат имен файлов, когда на собственно имя отводится только 8 символов. Сделано это совместимости ради. Но 99% пользователей такая совместимость ни к чему, поэтому давайте разрешим нормальные, "длинные" имена. Для этого в реестре в разделе `HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Filesystem` поменяйте значение параметра `NtfsDisable8dot3NameCreation` на "1". Теперь система имен в NTFS заработает в полную силу.

Удаляем лишнее

В Windows XP по умолчанию включены несколько функций, которые обычному пользователю вряд ли пригодятся, но работу системы они замедляют. Прежде всего, это неко-



▲ Результат выполнения команды `dir /s` для жесткого диска растягивается на несколько десятков экранов. Но нас интересует только предпоследняя строчка.



▲ В этих реестровых куцах скрываются самые важные настройки NTFS.

торые "параноидальные" (иначе не назовешь) настройки безопасности. Например, XP некоторых версий при выходе из системы всегда стирает файл подкачки. Сделано это для того, чтобы подлый враг, тайком подобранный к компьютеру, не выудил из свопа секретную информацию: логины, пароли и вашу переписку с любовницей.

Для дома такая безопасность ни к чему, а времени процедура очистки файла подкачки занимает много. Давайте ее отключим. Сделать это проще всего из реестра. В ветке HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\SessionManager\MemoryManagement для ключа ClearPageFileAtShutdown установите значение "0". В той же ветке есть ключ DisablePagingExecutive. Если установить его значение равным единице, свежезапущенные программы система будет направлять в оперативную память, а не в своп. Оперативка работает в тысячи раз быстрее винчестера, поэтому если ее у вас больше 64Мб — смело ставьте значение "1". Чем больше оперативной памяти, тем больший эффект будет от этого изменения.

Еще одна бесполезная функция — поддержка POSIX, которая досталась XP в наследство от NT. POSIX — это примерно то же самое, что и Win API (интерфейс прикладного программирования), но только под Unix. Всполошившиеся линуксоиды могут успокоиться: под WinXP можно запускать только ограниченное число программ оригинального Unix. Простому пользователю эта функция никогда не понадобится, поэтому в ветке реестра HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\SessionManager\SubSystems удалите ключи Optional и Posix. Теперь призрак Unix не будет вас беспокоить.

MSConfig

О полезнейшей утилите Regedit, с помощью которой можно редактировать реестр, знают все. А вот о другой, не менее полезной программе, название которой вынесено в заголовок параграфа, знают, увы, немногие. А между тем с ее помощью можно оптимизировать систему. MSConfig — это удобный редактор нескольких системных файлов конфигурации. По идее, можно было бы их отредактировать "ручками", но зачем мучиться, если есть программа?

Чтобы запустить утилиту, в командной строке наберите **msconfig** и нажмите **Enter**. На первой вкладке можно выбрать полный или выборочный запуск драйверов и сервисов. Первый пункт — нам не нужен. Второй пункт — *Диагностический запуск* — предполагает запуск только самых необходимых драйверов и программ. Воспользуйтесь им, если система начала сбоить при загрузке. Но сейчас и этот пункт нам не нужен. Поэтому ставьте точку в последний пункт — *Выборочный запуск*. Теперь на всех остальных вкладках MSConfig мы можем прописать, что именно должно загрузиться.

Первые две вкладки отвечают за корневые системные файлы **system.ini** и **win.ini**. К сожалению, в WinXP отображение содержимого этих файлов немного изменилось с предыдущих версий Windows. Теперь они не так информативны, как раньше. Здесь редко возникают проблемы, поэтому перейдем к следующей вкладке — **boot.ini**. А вот тут гибкость XP предстает во всей красе.

Файл **boot.ini** заведует святыми святы — загрузочными секторами и параметрами запуска ядра. Здесь можно подправить путь запуска ядра, например, если вы захотите запускать Windows с диска D: или даже с внешнего накопителя. Чтобы запустить Windows с другого логического раздела, подправьте цифру в скобках после слова **partition**, считая, что 1 — это диск C:.

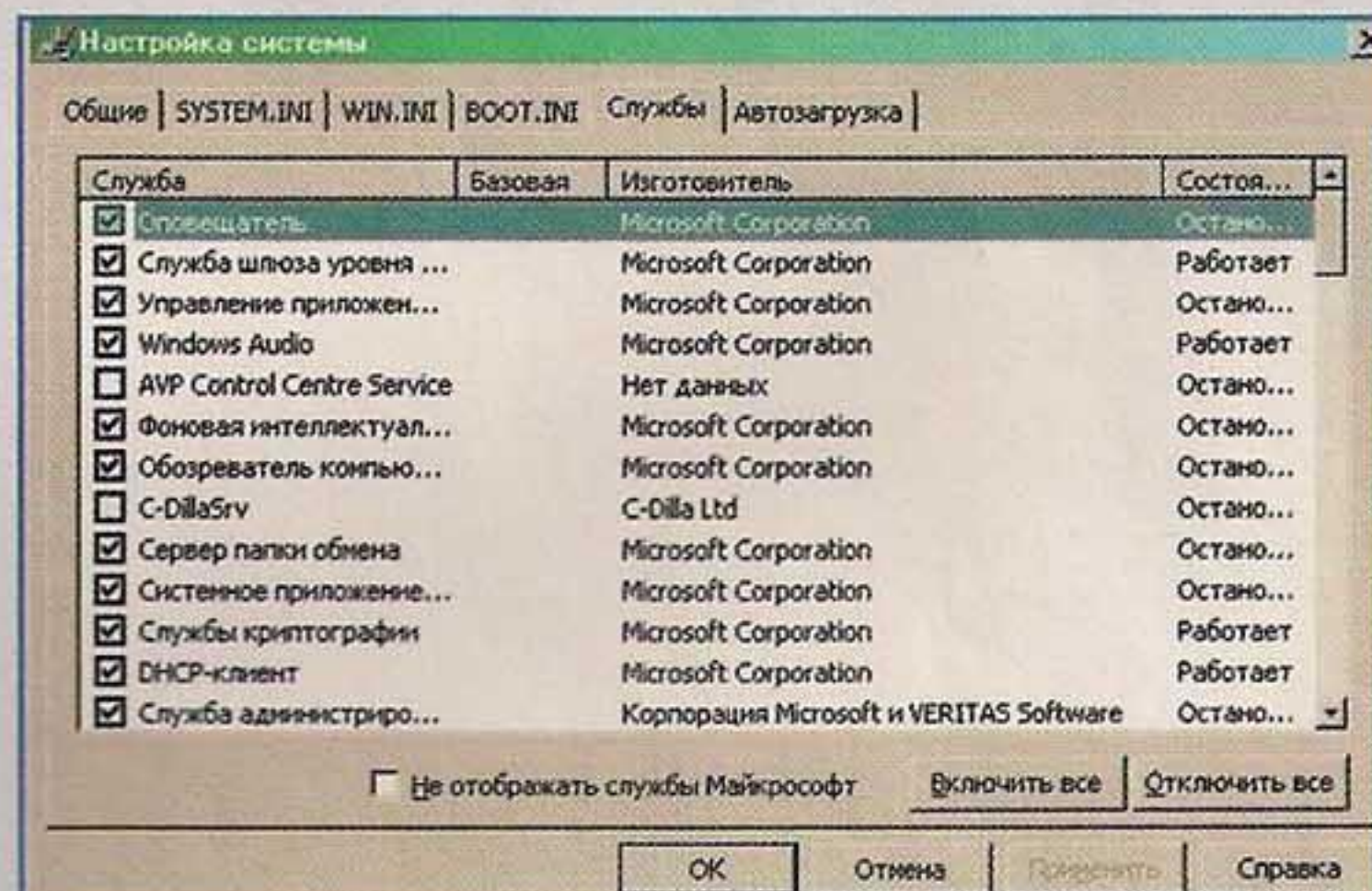
Выделив строку с нужной операционкой, можно подправить параметры загрузки ядра. Например, если вы поставите галочку в строку **/BOOTLOG**, подробный протокол запуска операционки запишется в корень текущего диска. Если у вас прописана мультизагрузка, в окошке **Timeout** можно ввести время в секундах, по истечении которого начнет грузиться операционка по умолчанию. Редактируя параметры на данной вкладке, будьте внимательны: неправильные параметры могут привести к полной неработоспособности системы.

Вкладка **Службы** частично дублирует пункт **Панель управления/Администрирование/**

Службы. В прошлой статье в этом меню мы отключили ненужные службы. Через MSConfig очень удобно отключать службы временно, например, чтобы сравнить время загрузки со службой и без нее. Отключенная служба нигде не исчезнет. Достаточно снова поставить галочку напротив ее названия, и она возобновит работу.

Основные критерии полезности/бесполезности различных служб мы рассмотрели в прошлый раз. Здесь надо руководствоваться только здравым смыслом. Например, что вы скажете о сервисе под названием "Смарт-карта"? Очевидно, он обеспечивает поддержку смарт-карт. Вы когда-нибудь подключали к своему компьютеру карт-ридер? Нет? А собираетесь? Тоже нет? Ну и зачем вам тогда эта служба нужна? А ведь тоже загружается, тоже в памяти висит и имеет свою долю драгоценного процессорного времени. Снимите галочку — и проблема решена. В этом списке еще как минимум десяток пунктов заслуживают беспощадного отключения. Когда я доводил до ума свой компьютер, то отключил целых 27 (!) бесполезных служб. Прирост производительности почувствовался моментально. Чего и вам желаю.

Последняя вкладка MSConfig самая интересная. В ней собраны все программы не-сервисы, стартующие при загрузке Windows. Это настоящая находка для настройщика. Ведь тут



▲ Список запускаемых служб Windows в программе MSConfig.

перечислены не только программы, помещенные в автозагрузку, но и программы, загружающиеся из специальных ключей реестра и других областей, которые вы иными способами никак не найдете. Наведывайтесь в данную вкладку хотя бы раз в месяц. Только здесь можно вовремя обезвредить троянов, клавиатурных шпионов и другие программы, запускающиеся без вашего ведома. Здесь же можно избавиться от некоторых навязчивых как-бы-помощников, которые в последнее время паразитируют на таких программах, как **Corel Draw** и **WinAmp**. Польза от них сомнительная, а память они расходуют.

После всех проведенных настроек система стала тихой, быстрой и надежной. Но... нет предела совершенству. В Windows XP включено еще много функций, которые можно настроить так, чтобы система работала быстрее. Этим мы и займемся в следующей статье. А кроме того — применим некоторые хитрости, о которых разработчики Windows при ее создании даже не подозревали. ■



ПОТРУЖЕНИЕ В МАТРИЦУ

Некоторые фильмы начинают раскручивать задолго до выхода на широкий экран. И к началу проката их уже ждут миллионы зрителей. Вне зависимости от того, хороший фильм или плохой — в рекламе все фильмы замечательные. А бывают ленты, которых никто не ждет. О которых большинство даже не знают. Рекламные компании не проводятся, а если и проводятся, то среди вполне определенной аудитории. А потом выходит фильм, и неожиданно оказывается, что он — фильм — и есть то самое, чего все ждали.

Много ли денег мог собрать фильм категории R, появившийся неведь откуда, да еще и "про киберпанк"? Но "Матрица" появилась и быстро собрала 171 миллион долларов только в Штатах, а во всем мире — более 450 миллионов долларов. Когда "Матрицу" перевели на DVD, она стала первым в этом формате фильмом, продажи которого превысили миллион копий.

Руководство Warner Bros. до последнего считало, что фильм провалится. Братьям Вачовски для того, чтобы убедить суровых директоров в своей талантливости, пришлось в 1996 году снять триллер "Связь", который был рассчитан на широкую аудиторию. И только потом братьям разрешили взяться за "Матрицу".

Уже после первой сотни миллионов долларов, которые принесла "Матрица" своим создателям, можно было не сомневаться — продолжению быть. Неожиданно оказалось, что братья-режиссеры с самого начала задумывали "Матрицу" как трилогию. Денег на съемки кино было много, поэтому третья часть фильма — "Матрица: Революция" — снималась одновременно со второй — "Матрица: Перезагрузка". Бюджет обеих частей — около 300 миллионов долларов, и по слухам — он уже превышен. Киану Ривз даже отказался от значительной части своего гонорара (около 40 миллионов), чтобы "Перезагрузка" и "Революция" поспели к сроку.

Первая "Матрица" во многом оказалась успешной благодаря так называемому эффекту "слоеного пирога". Братья Вачовски вложили в фильм много идей на разных уровнях

восприятия. Кто-то видел в кино классику киберпанка, кто-то — неплохую фантастику, ну а кто-то — философское откровение. И все остались довольны.

"Матрица 2" также сложена по принципу слоеного пирога. Но, по мнению многих, что-то в этих слоях не срослось. Если пройтись по кинофорумам, можно увидеть, что мнения о фильме колеблются от "Полный отстой, позор на голову Warner Bros." до "В два раза лучше, чем первая часть; кладезь мыслей".

Действительно, некоторые моменты фильма кажутся странными, например сцена в Зионе, где толпа негров танцует под африканские ритмы, или где Нео в реальном мире взмахом руки останавливает зонд-убийцу. Если во второй части Нео заболел, простите за неологизм, суперменством, может, в "Революции" он станет богом? О фильме можно долго спорить. Но одну истину опровергнуть не сможет никто: в "Матрице 2" шикарные спецэффекты. Как же они создавались? Кто и как заставил главных героев фильма вытворять умопомрачительные трюки? Об этом мы сегодня вам и расскажем.

Матрица поймет тебя!

"Перезагрузка" и "Революция" снимались одновременно в Австралии. Съемки заняли 270 дней. Атрибуты первой части (эффект замедленного движения — *slo-mo*, музыкальные мотивы,

солнцезащитные очки и прочая "матричная" атрибутика) присутствуют во всех трех фильмах. Но братья Вачовски решили, что нужно двигаться дальше. Нужно придумать что-то новое, причем такое, чтобы это никто не смог повторить. И они придумали!

Один из самых эффектных моментов фильма — гонка по скоростному шоссе с предельными скоростями. Абы какая трасса для этого не подходила. Были рассмотрены сотни вариантов, но подходящего хайвея так и не нашлось. Поэтому братья Вачовски решили построить свою собственную дорогу! В начале 2001 года они заказали постройку двухкилометровой трассы со всеми атрибутами: развязками, светофорами, съездами и дорожной разметкой. Эта трасса обошлась им в кругленькую сумму — два с половиной миллиона долларов — и стала самой дорогой декорацией за всю историю кино.

Прочие "острые" моменты режиссеры решили делать с привлечением компьютерной анимации. Это оказалось и быстрее, и дешевле. Вачовски даже заявили, что если бы они с самого начала знали о цене на компьютерные эффекты, то и трассу бы заказали на компьютере. Всего во второй и третьей частях фильма более 2500 FX-кадров — то есть кадров, тем или иным способом обработанных на компьютере. Цифра внушает уважение, особенно если вспомнить, что в первой "Матрице" таких кадров было всего 412.

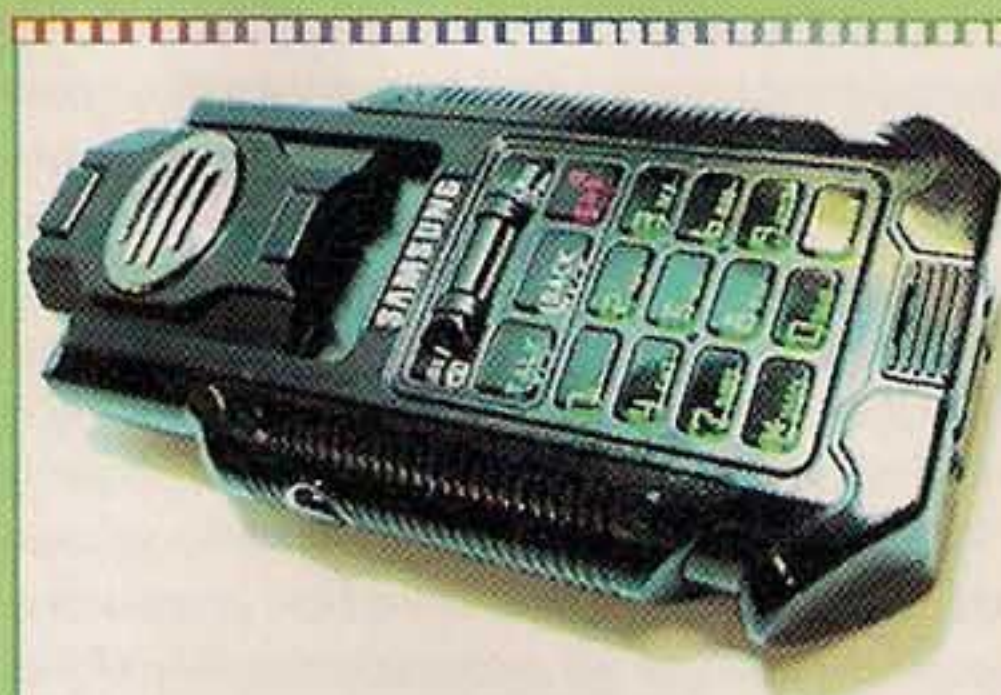
Над спецэффектами фильма трудились семь разных компаний. Но основную работу (около тысячи кадров) проделала под руководством Джона Гаэты студия Esc. Ей же предстояло придумать нечто новое, такое, что выглядело бы лучше, чем эффект *slo-mo* из первой части "Матрицы". Для экспериментов Гаэта и его команда

Матрица оживает

Ни для кого не секрет, что любой товар, так или иначе связанный с известным брендом, очень хорошо расходуется на рынке. Компания Samsung не пожелала остаться в стороне от раздачи слонов и в день официальной премьеры "Матрицы 2" выпустила тематический мобильник, прототип которого участвовал в съемках фильма. Сам мобильник ничем особенным, кроме оригинального (и не очень удобного на вид) дизайна, не отличается. Ну разве что у него нет привычной для "Самсунгов" внешней антенны, которая теперь встроена внутрь и по этому поводу называется "intenna".

Помимо прочего, в комплект софта для мобильного входят вязанка тематических скринсейверов, заточенные под "Матрицу" иконки и обои, а также озвучка стандартных событий в исполнении Тринити и Морфеуса. Среди бонусов также числятся 40 полифонических мелодий.

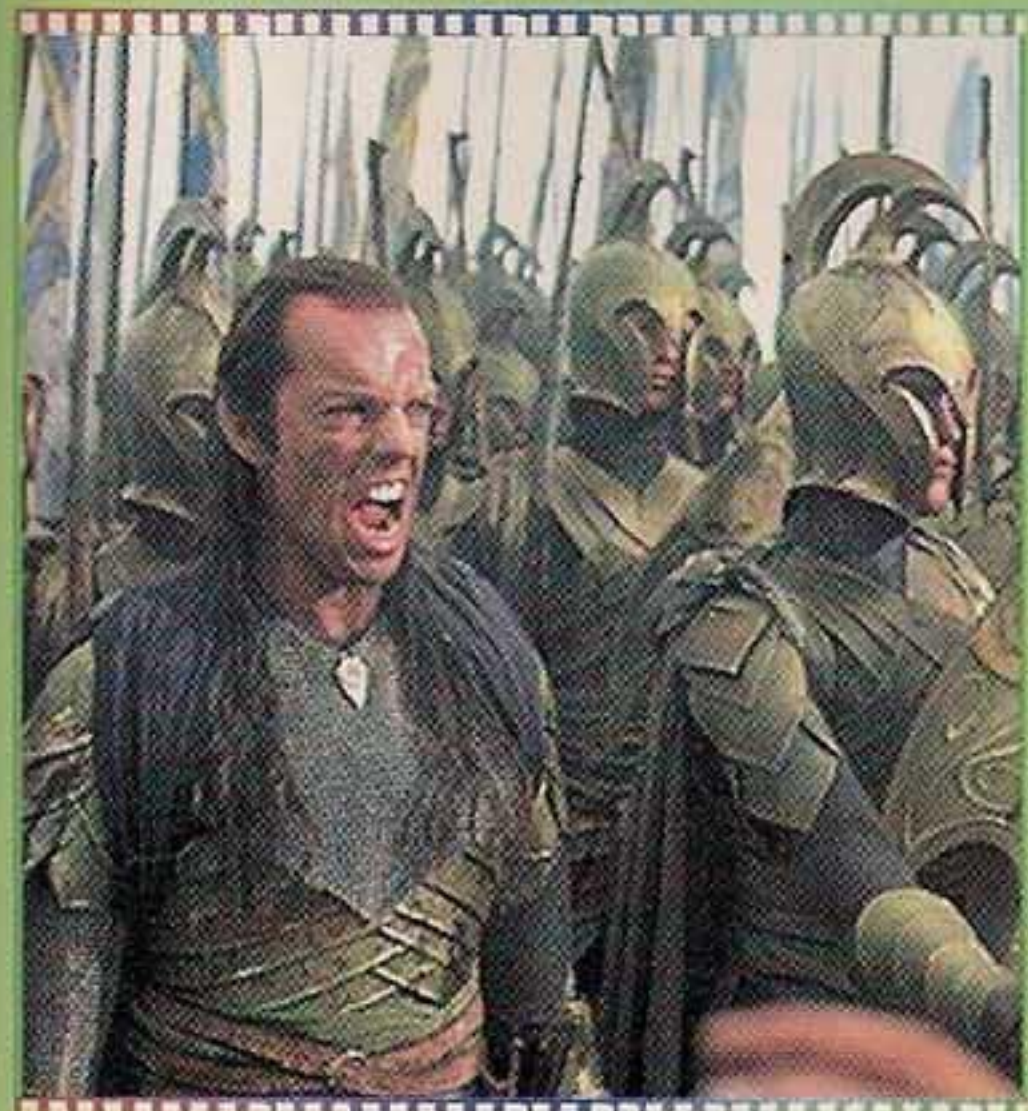
Теперь, товарищи поклонники "Матрицы", о грустном. Мобильник продается только на территории США, и на полках магазинов Европы и уж тем более России безделушка вряд ли появится. Заказать через интернет мобильник тоже не получится, если вы не американец.



▲ Смотрится стильно, но поговаривают, что телефон не слишком функционален.

Актеры шутят

В начале июня сего года Питер Джексон, режиссер нашумевшей трилогии «Властелин колец», решил переснять один из не очень удачных эпизодов третьей части трилогии — «Возвращение Короля». В этом эпизоде Элронд, которого играет актер Хьюго Уивинг, входит в палатку к Арагорну и обращается к нему с речью. Джексон хотел сделать этот эпизод особенно серьезным и драматичным, поэтому мучил актеров несколько десятков дублей.



Уивингу эта сцена вконец осточертела. Для читателей, которые не любят смотреть титры, поясняем: Хьюго также играл роль агента Смита в «Матрице». И вот Хьюго решил отомстить режиссеру. Когда сцену переснимали п-дцатый раз, Хьюго в роли Элронда привычно вошел в палатку и скинул капюшон, под которым вместо гордого эльфа скрывался... совершенно верно, агент Смит, который в присущей ему непередаваемой манере произнес историческую фразу: «Присоединяйтесь к Матрице, мистер Арагорн!».

Джексон надолго задумался, стоит ли так мучить актеров ради искусства. Этот эпизод не укрылся от зорких глаз кинокамер и наверняка появится на коллекционном DVD-диске, в который войдут и другие вырезанные из фильма сцены.

сняли заброшенную военную базу в Аламеде. В перерывах между безумными гонками вокруг базы на своем любимом «Лексусе» на скорости под сто миль в час Гаэта творил. Результатом его творчества стала технология, которую еще долго никто не сможет повторить.

Речь идет о виртуальной кинематографии. Это новый этап развития компьютерной киноин-



▲ Нео готовится стать Суперменом и улететь.

дустрии. Какими бы правдоподобными ни были персонажи новейших фильмов (Йода из «Звездных войн», Горлум из «Властелина колец»), внимательный зритель всегда найдет в них некоторую фальшь. Технологии, по которым создавались данные персонажи, предназначены для создания только таких объектов, которых не существует в реальной жизни. Мы не можем проверить, например, так ли выглядит Горлум, как он отображен на экране. Нам остается только поверить.

Но смоделировать человека, точь-в-точь похожего на живого, с помощью компьютерного моделирования все еще невозможно. Как бы ни старались аниматоры, между виртуальным персонажем и живым актером будет ощутимая разница. Гаэта же предложил совершенно иной подход к моделированию человека. Прочему бы не взять объекты из реального мира, вложить их в компьютер и заставить его пофантазировать?

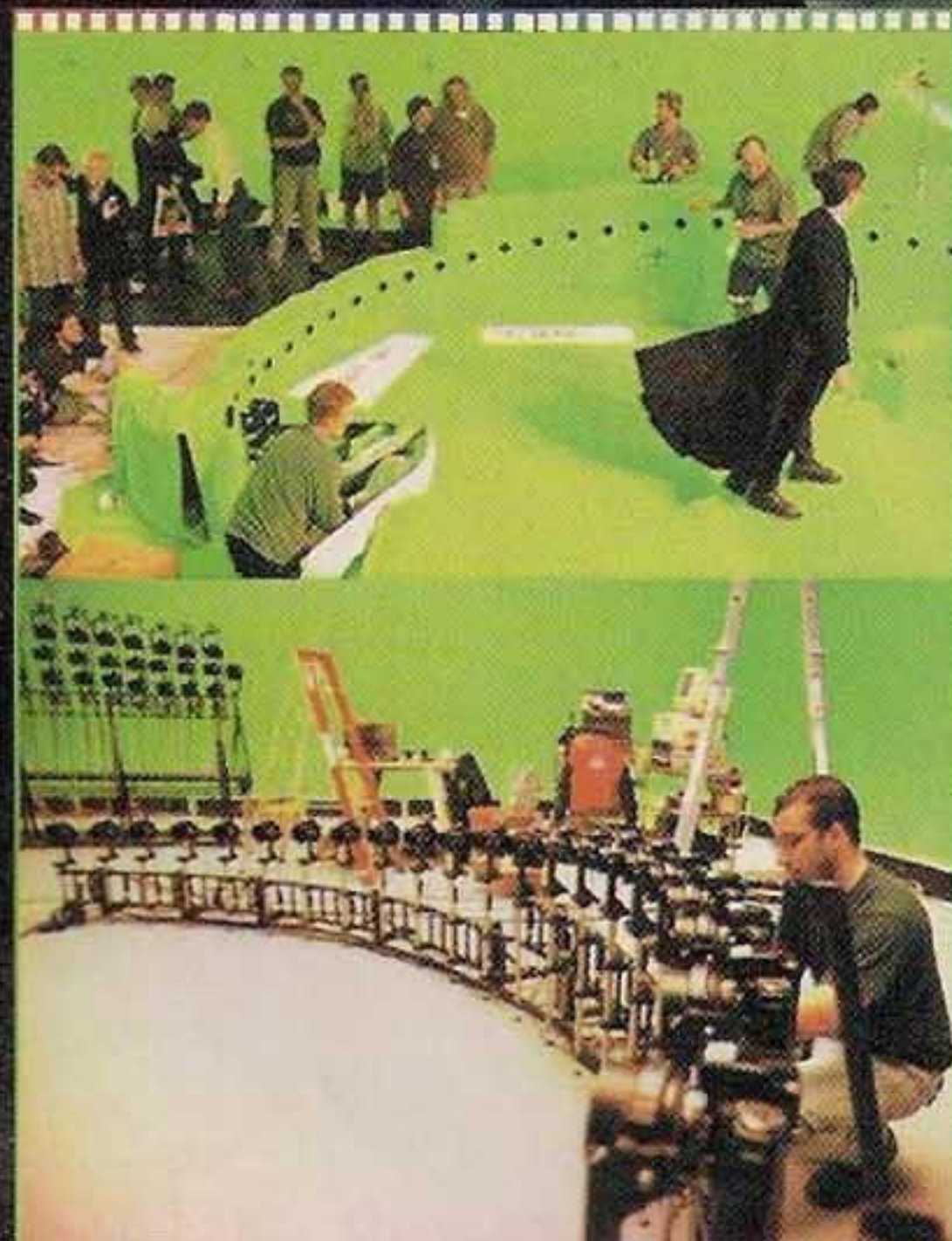
Наиболее полно суть этой технологии отражает сцена с участием десятков клонов агента Смита. Реальный человек там только один. Все остальные просчитаны компьютером. Заметьте: не смоделированы, а именно просчитаны. Компьютер берет данные из реального мира (живой актер, играющий Смита) и приспособливает их к сценарной ситуации. В данном случае размножает и задает индивидуальное поведение.



▲ Два агента Смита, сыгранные двумя разными статистами.

Вот как снималась эта сцена. Сначала под взор множества камер выпустили реального Кeanу Ривза, Хьюго (агента Смита) и сотню реальных статистов, которые должны были изображать Смитов-копий. Вся эта толпа разыграла хореографию сцены. Потом с помощью пяти высокотехнологичных цифровых камер Sony HDW-900 лицо Смита-актера оцифровали с разных ракурсов, записали малейшие детали его мимики, предварительно проведя лазерное сканирование. Далее специальная программа, используя гигабайты накопленной информации, просчитала все остальные возможные ракурсы головы Смита для каждого момента сцены.

Когда информационная модель головы была готова, ее просто подставили на место голов статистов в нужном ра-



▲ Вот этой батареей камер и снималась знаменитая сцена, в которой Нео уворачивается от пуля.

курсе. Получившийся результат превзошел самые смелые ожидания. Все Смиты не просто выглядели как живые — они и были живыми. Компьютер взял на себя только «доводку» объекта из реального мира. В завершение работы всю сцену скомпоновали и обработали в пакете Mental Ray, чтобы довести картинку до идеала.

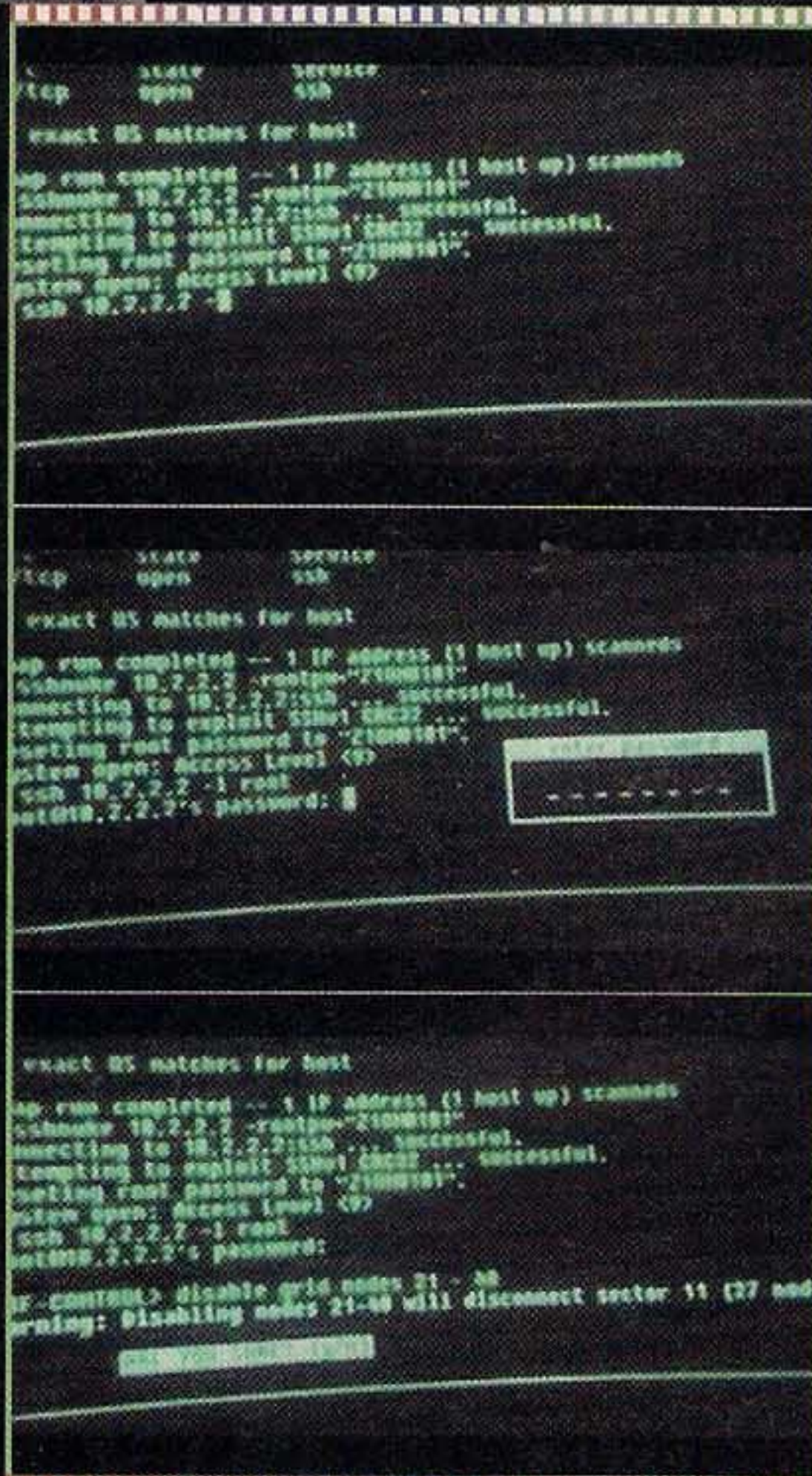
Метод компании Esc позволяет режиссеру, опираясь на ограниченный видеоматериал, виртуально снять сцену с любого ракурса и из самой выгодной позиции. Справедливости ради следует отметить, что Гаэта не является первооткрывателем. Ранее нечто подобное использовал во «Властелине колец» Питер Джексон, когда хотел переснять панораму с другого ракурса. Но Джексон не смог с помощью этой технологии воссоздать человека — лишь ландшафт. Гаэте же это удалось.

Ты только думаешь, что это — ложка...

Читателей, которые не пропускают разделы «Интернет» и «Антихакер» в нашем журнале, наверняка заинтересует еще одна сцена в фильме. «Матрица 2» — первый фильм в истории кинематографии, где из процесса взлома сервера



▲ Обработка лица агента Смита в программе Mental Ray.



▲ Многие даже не обратили внимания на эту сцену.

не стали устраивать цветастый балаган. Помните, как Тринити пытается взломать компьютер энергосети? Этот эпизод длится совсем недолго, но у тех хакеров, которые присмотрелись к нему внимательно, отвисает челюсть. Взлом показан очень реалистично. Компьютерные гуру наверняка заметили, что Тринити запускает реально существующую хакерскую программу **Nmap**, предназначенную для сканирования портов

удаленного компьютера. По адресу 10.2.22 утилита находит открытый порт, используемый сервисом **SSH** (да-да, именно порт 22, все по-честному). Более того, Тринити использует для атаки реальную и довольно известную "дыру" сервиса **SSH CRC32**.

Правда, совсем уж без маскарада не обошлось. Тринити атакует "дыру" эксплоитом **sshnuke**, а это уже плод фантазии режиссеров. Хакерской обществу такой эксплоит неизвестен. Но даже с этим допущением сцена взлома энергораспределительного сервера еще долго не потеряет первого места по реалистичности.

Привет из Японии

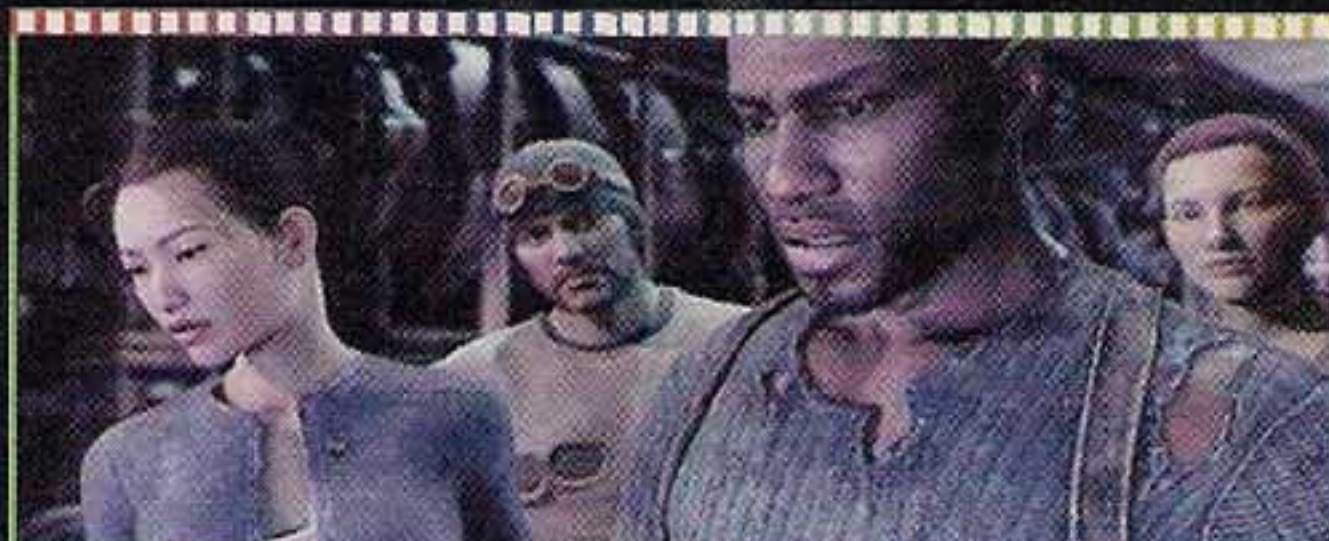
В России о "Матрице" слышали даже те, кто не имеет никакого отношения к компьютерам, принципиально не ходит в кино и не смотрит телевизор. Но вот о другом проекте, связанном с "Матрицей", не знают многие бывалые компьютерщики и киноманы. Это — **Animatrix**. На русский язык слово можно перевести примерно как "Аниматрица".

Спросите, что это за чудо-юдо такое? **Animatrix** — это комплект из девяти короткометражных мультипликационных фильмов, выполненных с помощью 2D, 3D и смешанных технологий и так или иначе связанных с миром "Матрицы". "Аниматрица" вышла в свет в июне 2002 года на DVD и VHS, а также активно распространяется через Сеть. Собственно, на этом можно было бы и закончить, если бы "Аниматрица" была обычным проходным проектом, единственная цель которого

— обеспечить лучшие продажи сиквела "Матрицы". Такие полурекламные ролики широко распространены на американском телевидении. Однако "Аниматрица" — это не просто рекламный трюк.

Animatrix — совершенно самостоятельный проект. Братья Вачовски написали сценарии для четырех минифильмов, но практически не вмешивались в этап их производства. Сюжеты роликов различны: одни предваряют сюжет первой "Матрицы", другие служат связующими звеньями между первой, второй и третьей частями. Есть и такие, которые рассказывают параллельные истории по принципу "а что было бы, если..."

Все девять анимационных фильмов создавались в стиле аниме. **Михаэль Ариас**, один из продюсеров проекта и консультант по спецэффектам, предупреждает западного зрителя от некорректных ассоциаций. По его словам, в Европе и Америке



▲ Аниматрица в разных ипостасях. От 2D до полного 3D.

создалось превратное представление о японских мультфильмах. Но аниме не ограничивается одними покмонами, которые суть аниме для детей. В Японии же целевая аудитория аниме — далеко не только дети. Мультфильмы в стране восходящего солнца смотрят все, от мала до велика. И сами мультфильмы куда более разнообразны как по жанрам, так и по направлениям.

Расторопные пираты

Пираты умудрились наводнить московский технический рынок "Горбушку" пиратскими дисками с "Перезагрузкой" спустя всего четыре дня после официальной премьеры фильма в Америке. За 100 рублей любой желающий мог приобрести диск с записанным в формате **DivX** фильмом. Вопреки заявлениям одного из представителей **Warner Bros.**, это была точная копия оригинала. Правда, копия сомнительного качества, так как явно снималась скрытой камерой в кинотеатре. Видеоряд был ужасен, перевод еще хуже, но... факт налицо. Наши пираты оказались впереди планеты всей. Европейские и японские пираты начали продажи второй "Матрицы" лишь через две недели после премьеры.



▲ Чтобы снять сцену погони во второй "Матрице", пришлось смоделировать километровый участок трассы.



▲ Выстрелы на автомобиль, который ведет Тринити, "наложены" с помощью компьютерной программы.

Ариас утверждает, что западный зритель в этом плане обделен, так как не видел ничего, кроме мыльных опер от Диснея с карикатурной анимацией. Цель авторов "Аниматрицы" — донести до европейцев и американцев всю глубину и насыщенность японской анимационной школы.

Несмотря на то, что все минифильмы выполнены в стиле аниме, они создавались по разным технологиям. Один из анимационных фильмов полностью двумерный, другой — полностью трехмерный, в остальных есть как 2D-, так и 3D-компоненты.

Подобная смешанная технология создания фильмов с элементами плоской картинки и объемного изображения весьма интересна. Персонажей, которые часто мелькают в разных кадрах, моделировали в Alias-Wavefront's Maya. Таким же образом создавали роботов, которых, как известно, не так просто точно нарисовать от руки. Потом с помощью известного плагина Maya's Ramp Shader Toon эти объекты обрабатывали так, что они становились как бы "мультяшными". Статичные же бэкграунды прорисовывались вручную. Некоторые фоны, которые необходимо было показать с разных ракурсов, также рисовались от руки, а потом накладывались на простые геометрические фоны из 3D Studio MAX — получался эффект объема.

Благодаря высокому качеству таких фонов (ведь рисовали от руки) их можно было вертеть перед камерой под углом до 30 градусов, не опасаясь искажений. Отдельные сцены, которые необходимо было показать с совершенно разных ракурсов, моделировали в 3D и затем рендерили по специально разработанной тех-

Погружение в матрицу

На PC уже вышла игра Enter the Matrix, а компания Atari (в девичестве Infogrames) собирается выпустить продолжение к концу этого года. Сюжет игры Enter the Matrix 2 будет дополнять

сюжет третьей части фильма — "Матрица: Революция". Разработкой занимается компания Shiny, создавшая первую часть игры. Характер геймплея скорее всего не изменится: игра так и останется экшеном от третьего лица с элементами зрелищного файтинга.

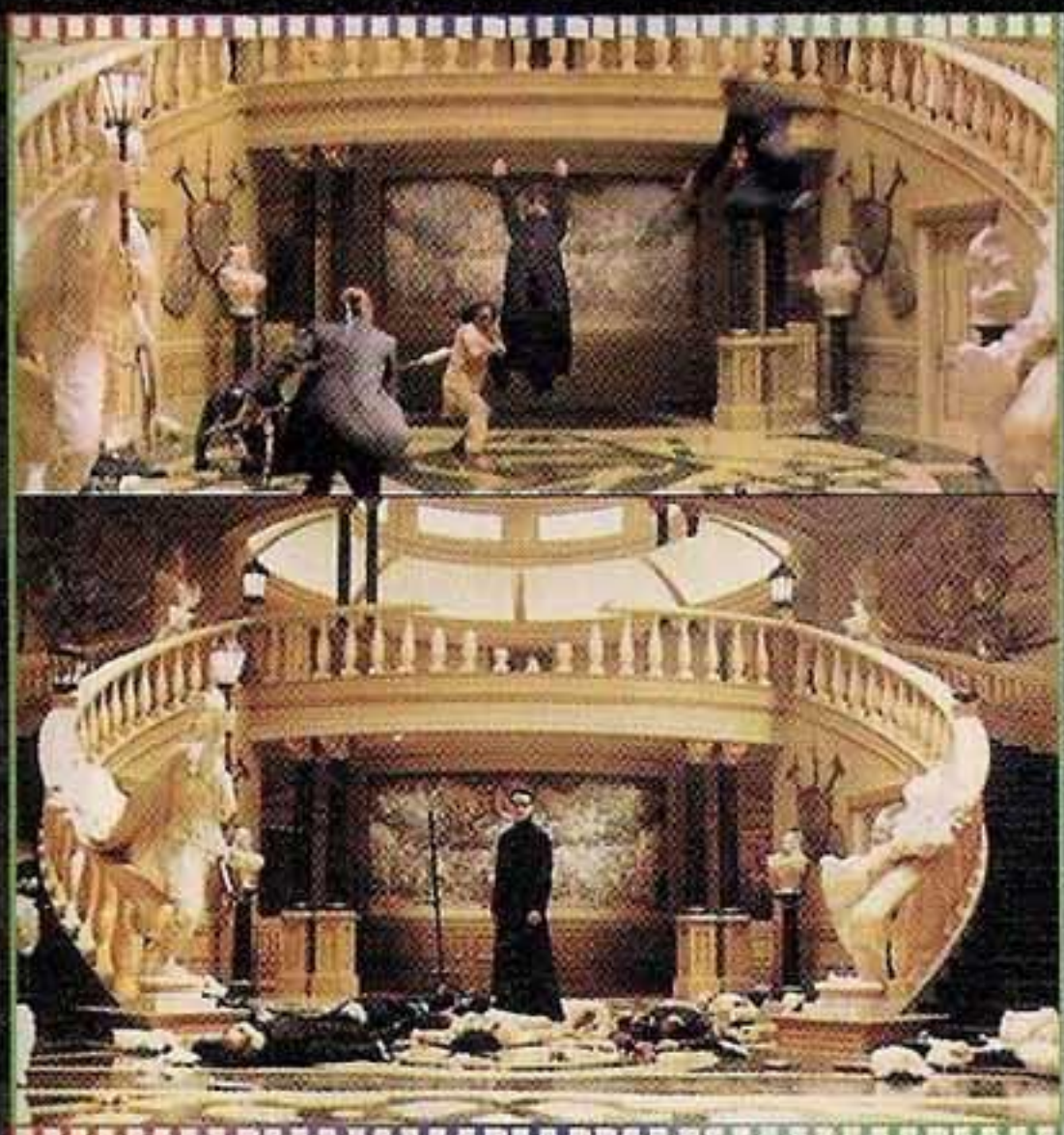
Есть и еще одна новость. Матрица довольно скоро воплотится... в реальности! Проект с многообещающим названием The Matrix Online уже больше года вызревает в недрах Monolith. По стилю экшен-MMORPG будет

очень похожа на Enter the Matrix: все те же зрелищные поединки и кинематографические трюки. А вот движок у The Matrix Online будет совсем другой: новейшая модификация LithTech — LithTech's Discovery System. Разработчики обещают графику невиданной ранее красоты.

Главные консультанты проекта — Ларри и Энди Вачовски. Погружение в "Матрицу" состоится не ранее 2004 года.



▲ Надпись "Coming 2004" обнадеживает.



▲ До битвы... и после. Чтобы просчитать данную сцену, современному персональному компьютеру понадобилось бы не меньше недели.

нологии Cell Shading. Потом кадры, созданные разными способами, комбинировали, и получалась... "Аниматрица".

Один из самых интересных мультв в цикле — Matriculated. На русский язык этот гремучий неологизм можно перевести приблизительно как "Матрифицированные". Продюсер этого 16-минутного фильма Питер Чанг говорит, что Matriculated — это "Матрица наоборот". Люди, освободившись от гнета машин, решили отомстить. Они создали свою матрицу и поместили туда роботов.

Другой фильм — Final Flight of the Osiris, выполненный в полном 3D, был создан аниматорами, работавшими в свое время над фильмом Final Fantasy. По сюжету, написанному самими братьями Вачовски, два главных героя в течение трех минут виртуозно машут мечами, пытаются срезать друг с друга одежду (!). На самом интересном месте прилетают дроиды-убийцы, и два прежних противника сломя голову несутся на родной Озирис, чтобы предупредить о вторжении. Директор фильма, Энди Джонс, утверждает, что персонажи в этом девятиминутном эпизоде выглядят даже более реалистично, чем в Final Fantasy. Охотно верится, ведь 9 минут фильма Final Flight of the Osiris рисовались больше года.

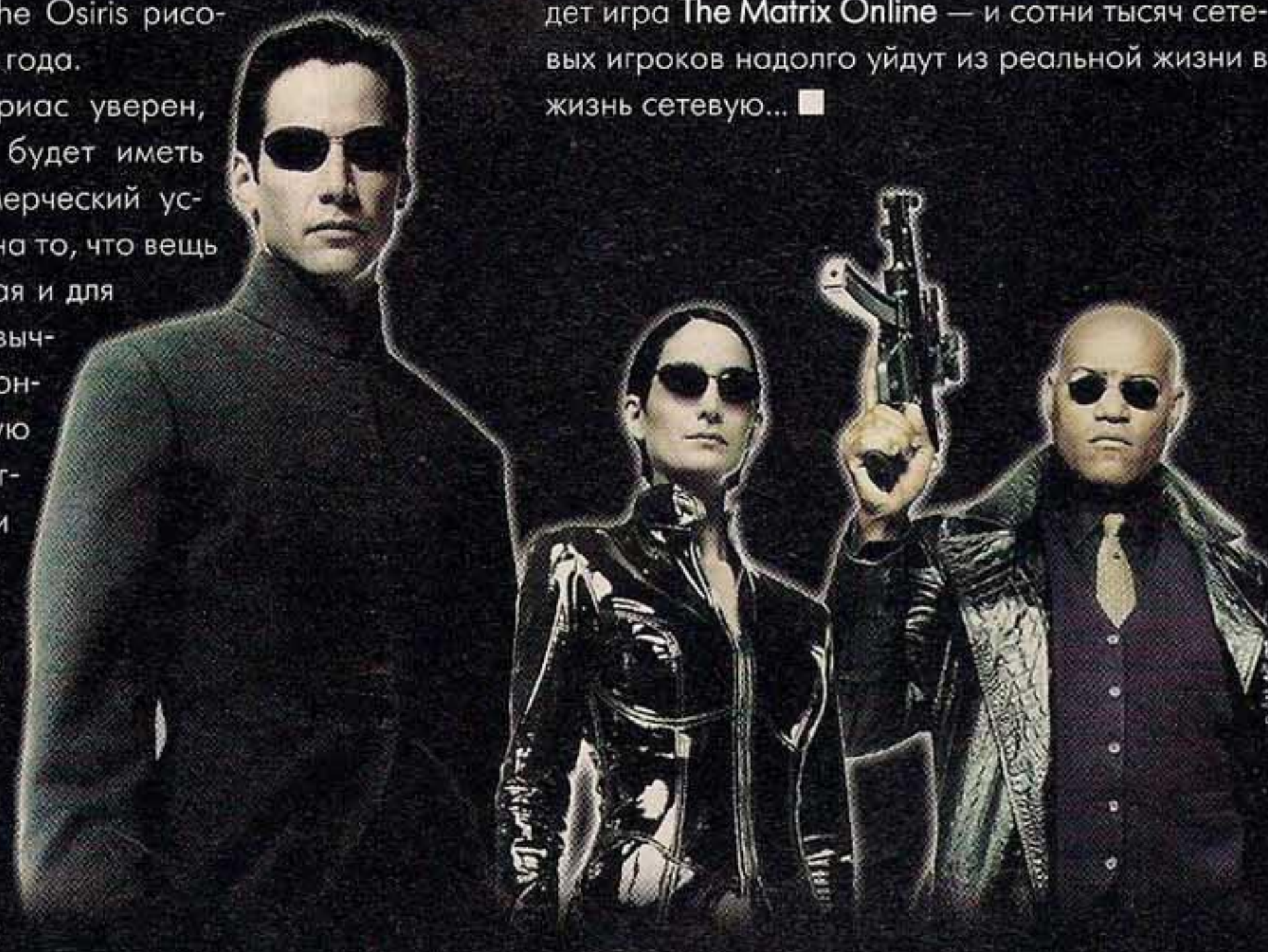
Михаэль Ариас уверен, что Animatrix будет иметь большой коммерческий успех, несмотря на то, что вещь эта новаторская и для Запада непривычная. В конце концов, и первую "Матрицу" когда-то считали полным сумасшествием. С чего-то надо начинать, ведь верно?

Если будет возможность, обязательно посмотрите

все мульты "Аниматрицы" — не пожалеете, а возможно, получите даже больше удовольствия, чем от просмотра оригинального кино.



Мы погружаемся в матрицу. Погружаемся быстро и неотвратно. Сначала первый фильм, посадивший тысячи людей на иглу киберпанковской культуры. Потом вторая часть кино. Скоро выйдет третья. Удивительные миры "Аниматрицы", которую смотрят по всему миру миллионы жителей Сети. Геймеры уже вовсю играют в игру Enter the Matrix, уходя от житейских проблем в глубину виртуальности. В 2004 году выйдет игра The Matrix Online — и сотни тысяч сетевых игроков надолго уйдут из реальной жизни в жизнь сетевую... ■



COUNTER-STRIKE

Краткое руководство
по использованию Admin Mod
для Counter-StrikeПодробный разбор файлов для программы
удаленного администрирования
Half-Life Admin Mod

Если вам посчастливилось стать администратором сервера Counter-Strike, то вам, вероятно, будут интересны некоторые подробности управления сервером. В предыдущих номерах "Игромании" мы рассказали о том, как создать

такой сервер, и описали некоторые файлы исключительно полезной программы Admin Mod. В этой статье мы предлагаем вашему вниманию информацию о тех файлах, которые раньше были только упомянуты. Думаем, что, применив ее на практике, вы без труда сможете управлять своим сервером, назначать уровни доступа и совершать еще массу полезных действий. Итак, приступим.

Прежде чем заняться полномасштабным администрированием, первым делом нужно открыть файл **users.ini**, который предназначен для идентификации игроков с расширенным набором прав. Если вписать в этот файл имя, то оно станет недоступно другим игрокам, и использование его будет возможно только при наличии соответствующего пароля. В этом файле также нужно указывать уровни доступа каждого авторизованного пользователя.

Файл имеет следующий формат: "имя:", "пароль:", "доступ" (само собой, без кавычек). После того как вы установили Admin Mod, можете раздать своим друзьям и товарищам по клану права на доступ и частичное управление сервером.

Листинг (содержимое) файла **users.ini** выглядит следующим образом: имя: **sysadmin**: пароль **qwerty**: доступ **65535**.

Таким образом, один человек в список уже внесен — это вы сами. Права 65535 — это самый высокий уровень доступа, который позволяет осуществлять полный контроль над сервером. Без особой нужды такие права лучше не выдавать никому. Далее мы приводим список уровней прав на доступ в Half-Life Admin Mod.

- Уровень 0 — функции публичного доступа.
- Уровень 1 — публичный доступ, если разрешен в **server.cfg**.
- Уровень 2 — основные функции администратора сервера.
- Уровень 4 — контроль над настройками раунда.
- Уровень 8 — контроль над паузой сервера.
- Уровень 16 — контроль над паролем сервера.
- Уровень 32 — контроль над игровыми переменными.
- Уровень 64 — доступ к расширенным возможностям "say".
- Уровень 128 — основные наказания.
- Уровень 256 — возможность банить игроков.
- Уровень 512 — контроль над конфигурацией сервера.
- Уровень 2048 — основные функции отключения от эфира особо говорливых игроков.
- Уровень 4096 — на этого игрока не действуют команды админа.
- Уровень 8192 — доступ к кодам и некоторым функциям сервера.
- Уровень 16384 — дает возможность пользователю получить доступ к зарезервированному нику.

- Уровень 32768 — позволяет игроку занять зарезервированный слот.
- Уровень 65536 — уже упомянутый самый высокий уровень доступа. Дает полный контроль над всеми функциями сервера.

Файл **plugin.ini** — это основной файл функциональности со списком загружаемых плагинов Admin Mod. Он указывает, какими функциями обладает Admin Mod.

ВАЖНО: Не забудьте убрать ";" перед строчкой **dlls/plugin_CS.amx** сразу после установки! Эта строка включает специфические функции Admin Mod для Counter-Strike. Для

расширения функциональности Admin Mod новые плагины вписываются именно сюда.

Листинг файла **plugin.ini** после снятия ";" должен выглядеть так:

```
dlls/plugin_base.amx
dlls/plugin_chat.amx
dlls/plugin_cheat.amx
dlls/plugin_CS.amx
dlls/plugin_hldsld_mapvote.amx
dlls/plugin_message.amx
dlls/plugin_retribution.amx
dlls/plugin_spawn.amx
dlls/plugin_TFC.amx
dlls/plugin_fun.amx
```

Файл **metamod.ini** — простой текстовый файл, предназначенный для запуска в момент загрузки сервера **dll**-файлов, отвечающих за работу Admin Mod. При запуске Admin Mod совместно с сервером **hlds** происходит следующее: исполняемый файл **hlds.exe** запускает указанный в **metamod.ini** файл **metamod.dll**, который в свою очередь пытается инициализировать запуск файла **admin_mm.dll**, и, если все проходит удачно, Admin Mod стартует. Этот файл не требует никакого вашего вмешательства и редактирования.

Листинг файла **metamod.ini**:

```
win32 dlls/admin_MM.dll
linux dlls/admin_MM_i386.so
```

Файл **vault.ini** предназначен для хранения конфигурационной информации о картах и перезагрузках сервера. Используется крайне редко.

Файл **adminpass.cfg** предназначен для использования администратором сервера, а точнее — тем, кто устанавливал Admin Mod (помните вопросы об имени и пароле в описании процесса установки? О ней мы рассказывали в 6-м номере "Игромании" за этот год). Этот файл используется не на сервере, а на клиенте, то есть на вашем собственном компьютере, с которого вы подключаетесь к серверу. Переместите **adminpass.cfg** в свой каталог **..\cstrike\..** и подредактируйте ярлык запуска CS-клиента, чтобы он выглядел примерно так: **название_запускающего_файла_(одинаково для Retail и Mod-версий).exe -console +exec adminpass.cfg**

ВАЖНО: При такой настройке мы настоятельно не рекомендуем играть не на своих серверах и подпускать к своему компьютеру других игроков.

Листинг нашего файла **adminpass.cfg**:

```
// Admin Mod access command
setinfo "pw-home" "qwerty"
```

Этот конфиг будет автоматически выполняться на вашем компьютере при каждом запуске Counter-Strike, и вы легко сможете подключаться к своему серверу в роли администратора. Если же вы ошиблись в настройках, то пароль не установится, и вы получите отказ от сервера в виде: "[ADMIN] Это имя зарезервировано для...", после чего вас выбросит с сервера. При правильной установке и запуске этого конфига в консоли должно появиться сообщение: "[ADMIN] Пароль установлен...", и Admin Mod пропустит вас на сервер с расширенными полномочиями.

Файл **admin_help.cfg** предназначен для помощи администратору. Если вы наберете в консоли команду **admin_help**, то получите список всех команд, доступных на сервере. Если же вы добавляли в Admin Mod дополнительные плагины, то в вашем списке будут присутствовать команды и для этих плагинов.

Файл **nicks.ini**. Впишите в этот файл всех, кто не хочет, чтобы их ники использовали посторонние игроки, не знающие пароль. Кроме того, сюда желательно внести всех пользователей, которые есть в файле **users.ini**. Формат записи такой же, как и для файла **users.ini**.

Файл **ips.ini**. В этот файл необходимо поместить IP-адреса, которым разрешен доступ к серверу. Формат записи **IP_ADDRESS/NETMASK**, например **192.168.1.0/255.255.255.0** — эти числа охватывают диапазон адресов **192.168.1.1** с 1 по 254.

Файл **models.ini**. Пропишите в этом файле список моделей и пароли к ним в следующем формате: "название модели: пароль". "Название модели" — это название модели, которую вы хотите



запаролить (например, "sas"). Пароль — это пароль доступа к модели (принцип аналогичен тому, что используется в `users.ini`). Чаще всего эта функция служит для того, чтобы запретить посторонним использовать ваши клановые модели, или для обязательного использования на вашем сервере только определенных моделей игроков.

Файл `metagame.ini` предназначен для запуска дополнительных серверных приложений во время запуска самого сервера. Такими приложениями могут быть античитерские плагины или боты. Содержание этого файла при запуске на сервере PODBot должно быть таким: листинг файла `metagame.ini`: `dlls\podbod.dll`.

Файл `maps.ini`. Необязательный, простой текстовый файл, сходный по своим функциям и формату с файлом `mapcycle.txt`. Если этот файл не указан в переменной "maps_file" в файле конфигурации сервера `server.cfg`, то все карты из файла `mapcycle.txt` будут доступны для голосования. Если же файл `maps.ini` существует и прописан в `server.cfg`, то этот файл будет контролировать доступность карт для голосования (`votemap имя_карты`). При установке Admin Mod на сервер переменная "maps_file" добавляется в файл `server.cfg` со значением по умолчанию (`maps_file 0`) и доступна для последующего изменения. Возможные варианты использования этой переменной таковы: `maps_file "maps.ini"` или `maps_file 0`.

Листинг файла `maps.ini`:

```
cs_aztec
cs_assault
de_dust
```

Указанные настройки означают, что эти карты недоступны для вызова через голосование типа `votemap`.



На этом мы завершаем цикл статей посвященный такой весьма полезной программе, как **Half-Life Admin Mod**. Мы уверены, что после прочтения этого цикла, вы научились без труда управлять своим сервером, а жизнь благодаря этому стала легче и приятнее.

Разумеется, на этом тема Counter-Strike себя не исчерпывает, уже буквально в следующем номере вас ждет рассказ о том, как играть по интернету, а потом, возможно, мы запустим серию статей, в которой расскажем о полезных программах Counter-Strike.

WARGRAFT III: REIGN OF CHAOS

Мы продолжаем публиковать различные тактики для **Warcraft III**. На этот раз выпуск посвящен тактике игры за ночных эльфов. В связи с тем, что неутомимая **Blizzard** выпустила очередное обновление (за номером 1.06), стратегия игры достаточно сильно изменилась (например, описанная в прошлом номере тактика "буратино" несколько утратила свою актуальность). Поэтому есть смысл разобрать новую тактику при игре за ночных эльфов.

Патч 1.06: комбинируем юниты

С выходом очередного патча (на момент написания статьи — версия 1.06) для **Warcraft III** геймплей преобразовался в лучшую сторону. Были исправлены некоторые нюансы, пагубно влияющие на баланс (например, описанная в прошлом номере стратегия "буратино"), к которому всегда и стремились разработчики из **Blizzard**. И пускай еще не появились универсальные тактики, которые могли бы использоваться игроками всего света, уже сейчас можно констатировать тот факт, что значительному изменению подверглось соотношение обычных юнитов и юнитов, использующих магию. Последние (`spellcasters`), как и хотели авторы игры, наконец-то стали лишь юнитами поддержки, а не основной силой атаки (это удалось благодаря введению нового вида брони/атаки, увеличению скорости восстановления маны и т.д.). И если раньше первые 4-6 минут зрители могли наблюдать только за сражениями героев, то теперь пренебрегать ранними юнитами стало чересчур опасно. В особенности это касается расы ночных эльфов.

Начало игры должно проходить по уже привычному для вас пути. Чтобы создать героя, необходимо построить Алтарь и Лунный Колодец. По достижении необходимого числа ресурсов обязательно постройте Древо Войны. Сделать это быстро крайне важно, потому что с выходом нового патча (v1.06), когда вы поднимаете дерево, у него автоматически включается новый тип брони (`medium`), который намного слабее ранее существовавшего, — а значит, вам

уже вряд ли удастся эффективно отбиться от ранней атаки с помощью Древа Войны. Еще одной причиной может служить и тот факт, что основная часть вашей армии впоследствии вполне может состоять из хорошо прокачанных лучниц или охотниц.

Постарайтесь построить Древо Войны рядом с лесом, чтобы в случае атаки противника немедленно приказать ему есть деревья — это позволит выиграть драгоценные секунды. Также не забудьте построить Охотничий Зал (дабы улучшать характеристики атаки/брони у своих подопечных). В Древе Войны заказывайте лучниц (здесь же в дальнейшем изучите "волшебные луки").

Для создания второго героя и юнитов с поддержкой магии закажите главному зданию апгрейд до Древа Долголетия. Для рассматриваемой сегодня стратегии вторым героем лучше нанять Жрицу Луны. И пусть вас не смущает тот факт, что она малоэффективна на начальном этапе игры. Для нас очень важна ее способность "аура меткости", значительно усиливающая атаку юнитов дальнего боя (лучницы и т.д.). Впрочем, возможностью следить за вражеской армией с помощью ручной совы пренебрегать тоже не стоит.

После этого создайте одно или два Древа Мудрости. Благодаря этому вы сможете нанять друидов-медведей и дриад. Первые с самого начала обладают способностью "рев". Создайте двух-трех медведей и во время схватки с противником или убийства нейтральных монстров заведите медведя в центр вашей армии и активируйте эту способность. Таким образом, ваши лучницы (коих должно быть от 8 и более в разумных пределах) получают немалый бонус к своей атаке (+6). Прибавьте к этому действие "ауры меткости" и апгрейды, произведенные в Охотничьем Зале, и получите вполне мощную армию.

Изучив в Древе Мудрости способность "омоложение", вы сможете вовремя лечить как раненых юнитов, так и своих героев. При отсутствии дополнительной базы вряд ли удастся создать много друидов-медведей, посему используйте их лишь в качестве поддержки для основной армии лучниц. Если говорить о дриадах, то несомненным плюсом этих юнитов является, во-первых, их невосприимчивость к вражеским заклятиям и возможность ликвидировать все эффекты негативной магии, наложенной на дружественные боевые единицы; а во-вторых, постоянное заклинание "медленный яд", которое уменьшает скорость передвижения вражеского юнита и постепенно убивает его. С помощью этого заклинания можно



▲ Герой еще не появился, а вражеская база уже атакована.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакт-диске в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда слушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш компакт —> ИнфоБлок.

очень эффективно добивать убегающего героя противника.

В любом случае, при отсутствии большого количества денег и уверенности в себе стоит вначале создавать армию tier1-юнитов (доступных без улучшения главного здания) и использовать tier2-юнитов для поддержки и усиления основной массы войск.

При наличии денег и подходящей игровой ситуации вы вполне можете заменить армию лучницы/медведи на дриады/медведи либо комбинировать все три боевые единицы. Помните, что большинство юнитов с поддержкой магии были сильно ослаблены в последнем патче, а значит, от вас требуется предельная концентрация и хороший микроконтроль, дабы не потерять возможность использовать их ценные заклинания.

Также стоит отметить, что в новом патче способность друидов-воронов "смерч" была немного подкорректирована — теперь вы сможете поднимать в воздух вражескую единицу не на 10 секунд, как было раньше, а на 15. Но если вы все же решитесь создавать друидов-воронов, не забывайте о ранней армии, иначе вы просто не сможете отбиться от любой атаки более осторожного противника. Старайтесь комбинировать войска, дополняя их несколькими воронами. Запаса маны каждого из них хватает приблизительно на 2-3 использования заклинания "смерч", а следовательно, 3-6 воронов вполне могут постоянно держать в воздухе вражеских героев во время боя.

До этого момента мы также не обращались к такому грозному юниту расы ночных эльфов, как химера. Надо заметить, что всего лишь несколько этих созданий могут существенно осложнить жизнь

вашего соперника (в последней версии игры стоимость Гнезда Химер значительно снизилась). Вполне оптимальными будут такие сочетания: лучницы/дриады/химеры, лучницы/химеры или лучницы/вороны/химеры и т.д. Все зависит

от выбранной вами стратегии игры. Но не забудьте, что если вы все-таки решились строить химер, то необходимо обзавестись юнитами с дальней атакой. Ведь ваш противник для борьбы с химерами может создать воздушные юниты (горгулья у нежити, виверна у орков, грифон у альянса), а химеры способны поражать лишь наземные юниты.

Напоследок хочется показать вам, как можно выигрывать в матчах 2x2, а порой и в дуэлях, на карте "Древний Храм" еще до появления героя. Смотрите соответствующий реплей **на компактe**.



▲ Друиды-медведи на подходе — неплохой бонус к атаке.



DEATHZONE

UNREAL TOURNAMENT 2003

DEATHMATCH



Коллекция Клиффи Би

В этом месяце у коллекционера карт Клиффи Би небольшое затишье, обусловленное, видимо, летним спадом активности мапмейкеров. Тем не менее старик Клиф все же побаловал нас одним шедевром.

DM-Peak2003

<http://www.fasterfiles.com/pafiledb.php?action=file&id=463>

Хотя в свое время Клиффи дал зарок не помещать в ряды лучших карт, когда-либо созданных для UT2003, ремейки старых шедевров времен Unreal и Unreal Tournament, для этого уровня он сделал исключение. Перед нами тот самый поднебесный монастырь расы Нали, по праву считавшийся одной из лучших карт оригинального Unreal Tournament. Только на этот раз она в десятки раз более детализирована: вы можете разглядеть каждую досочку в навесных мостах или даже заглянуть в сокровенную книгу Нали. Однако не советуем долго оставаться на месте: свойственная оригинальной карте динамика никуда не пропала, так что времени на выживание у вас будет совсем немного.

Размер карты DM-Peak2003 11.30 мб

Mario Mutator

Вам никогда не казалось, что Unreal Tournament 2003 — слишком серьезная игра? Все эти сражения с использованием футуристического оружия и высчитыванием времени до следующего респауна навороченной брони похожи на Олимпийские спортивные состязания. А что, если добавить в игру долю сумасшествия, разухабистого веселья и совершенно чумовые краски? Вот и

разработчики мутатора Mario Mutator задались этим вопросом и создали нечто совершенно необычное и оригинальное, а именно: симбиоз старой аркады Super Mario и кровавого UT2003.

Главная особенность игры: изменена система оружия и повреждений. Теперь у нас есть три новых вида оружия, заменяющих стандартные пушки UT 2003: зеленые черепахи панцири, наносящие слабенький урон, красные панцири, обладающие возможностью самонаведения, а также огненные цветы, запускающие во врага настоящие файерболы. Кроме того, появилось новое средство массового уничтожения — звездочка, скушав которую, игрок становится неуязвим и настолько крут, что может убивать врагов одним прикосновением. При этом не стоит забывать, что врагу можно просто-напросто прыгнуть на голову, сняв 50 очков жизни и наполовину уменьшив его рост. А если прыгнуть ему на голову еще раз до того, как он съест местные аптечки-грибы, неприятель и вовсе скорострительно скончается.

Вот и представьте теперь какую-нибудь DM-Grendelkeep, по которой бегают куча игроков, сжимающих в руках разноцветные ракушки и норовящих прыгнуть друг другу на голову, параллельно поедая монетки, заменяющие в мутаторе адреналин.

Особое веселье в игровой процесс вносят две карты (Koopa Chaos и Whomp's Fortress), созданные специально для Mario Mutator и олицетворяющие собой типичные уровни оригинальной Super Mario для Nintendo 64 с его примитивными текстурами и минимальным количеством полигонов в кадре. Звучит не очень, зато играется на ура, особенно под развеселое пиканье главной музыкальной темы игры.

Из минусов стоит отметить практически полную неспособность ботов играть в этом режиме плюс недостаток динамики во время матчей. А так — великолепное развлечение на вечер и отдых от суровых UT'шных будней.

Рейтинг "Мании": 4/5



COUNTER-STRIKE

DEATHMATCH



В этом номере мы подготовили небольшую, но содержательную подборку для вечного зеленого Counter-Strike. Внимательно изучив раздел, вы обнаружите новую версию знаменитого PodBot и несколько свежень-

ких карт: 828_arena_05, de_frankzoo, de_terial и de_desktop. Рекомендуем обратить особое внимание на de_desktop — поверьте, она того стоит. Плюс к этому мы решили побаловать наших дорогих читателей небольшой подборкой свежих скинов: для контр-террористов, для террористов и, куда уж без них, для заложников. Все это великолепие дополняют весьма интересный звуковой пак — PHYSCO SOUNDPACK, а также пара полезных программ. В общем, есть чем поживиться.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

DEATHMATCH

Для Jedi Knight II: Jedi Outcast мы отобрали несколько самых интересных, на наш взгляд, дуэльных карт, рассчитанных на самые разные вкусы игроков. Небольшие карты, вроде Duel Shadows или Kaminoan Landing Platform, вполне успешно соседствуют с такими картами, как Messaja и Godz Sacredrealm, которые при всем желании маленькими не назовешь. Кроме карт, на диске вас еще ждет один из самых интересных модов для Jedi Knight II: Jedi Outcast — ForceMod II — The Mercs Strike Back. Скажу откровенно, после установки этого мода мультиплеерная часть игры преобразуется очень сильно. Обязательно поставьте и убедитесь в этом сами.



QUAKE III ARENA

DEATHMATCH

И вновь в центре внимания легендарная квака. На этот раз мы решили порадовать вас классной модификацией под названием Akimbo. Установив этот мод, вы сможете вести огонь по врагам с двух рук, как заправский ковбой. Этот мод мощно добавляет экшена и делает и без того ураганные битвы Quake 3 еще более ураганными. Сами понимаете, что расстреливать врагов с двух стволов куда как эффективнее и эффектнее, чем с одного. Представьте, как весело угостить врага не одной ракетой, а сразу двумя! От такого обращения противник ласты склеит мгновенно. Но не стоит забывать о том, что враги тоже не гнушаются стрелять с двух рук, поэтому оставаться на коне становится ровно в два раза сложнее — выжить после попадания пары ракет просто нереально. Так что придется много бегать, прыгать и стрелять первым, иначе — смерть. Быстрая и бесславная.



OPERATION FLASHPOINT

DEATHMATCH

По традиции, выкладываем несколько свежих мультиплеерных карт для OFP: Attack&Defend SE Nogova.No, Civil War.Intro, CTF_Stadium_Rev.II.Intro и Highlands v5 (2-40).Abel. Все карты прошли тщательный отбор, и мы можем с уверенностью заявить, что это лучшие карты из всех, что были сделаны за прошедший месяц.

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Unreal Tournament 2003:

Иван Закалинский (tordoss@igromania.ru)

Counter-Strike: Андрей Иванов (newfr@igromania.ru)

Warcraft III: Даниил Леви (levi@igromania.ru)

«DEATHZONE»

Степан "Томба" Чечулин (tomba@igromania.ru)

и Алексей Коматозник (koma@igromania.ru)

22 АВГУСТА
23 2003
ГОДАМЕЖДУНАРОДНЫЙ ЧЕМПИОНАТ ПО
АВИА КИБЕР
СПОРТУна базе игры
Ил-2
ШТУРМОВИК
ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

В рамках Международного Аэрокосмического Салона МАКС на стенде компании 1С

Организатор
1С
ФИРМА «1С»При поддержке
Компании "Игалакс"
Федерации
Авиационного
СпортаИнформационная поддержка
ИГРОМАНИЯ
НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

ПРИЗЫ ИГРОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ Saitek ПОЛЕТЫ НА РЕАКТИВНОМ САМОЛЕТЕ L-39

ПОДРОБНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ
НА САЙТАХ
WWW.SAITEK.RU
WWW.1C.RU

Ведущий раздела: Денис Федоров (gromm@igromania.ru)КИБЕРСПОРТ
Вести с полей

В московском клубе "Энергия" состоялся дуэльный турнир по Quake 3. Неожиданностей не произошло — победителем вышел неоднократный призер многочисленных чемпионатов, звезда российского киберспорта uNkind. А вот его соклановец noVar оказался не столь удачливым — он проиграл менее известным, но уже зарекомендовавшим себя игрокам. Второе место на турнире занял MT^Easyfrag.



▲ Вот она такая, заветная мышка от легендарной Razer. Прогеймеры — копите денюжки!

Компания Razer, несколько лет назад пытавшаяся покорить рынок компьютерных аксессуаров для профессиональных игроков, не теряет надежд добиться успеха, несмотря на некоторые неудачи. Недавно Razer торжественно представила "новую мышь для прогеймеров", прозванную Razer Boomslang 2100. Мышь отличаются меньшие размеры и новая конструкция шариковой системы для более точного позиционирования. В ближайшее время в продажу будет выпущена и более новая модель — Razer Boomslang 2500.

Пожалуй, самая знаменитая из киберспортивных организаций — Cyberathlete Professional League — недавно отпраздновала свое шестилетие. За это время лиге удалось стать настоящим лидером среди организаторов крупных чемпионатов. Судите сами: за шесть лет было проведено 18 масштабных турниров на территории Америки, общий призовой фонд которых составил (только не падайте в обморок) \$1.250.000! Кроме того, было проведено и несколько престижных европейских чемпионатов, призы на которых были, правда, куда скромнее. Видимо в честь дня рождения функционеры CPL анонсировали новый грандиозный турнир, получивший название The CPL Pentium 4 Processor Winter 2003 Championships. Он состоится 16 — 20 декабря, как обычно в Далласе, США. В качестве игровых дисциплин будут выступать Counter-Strike (призовой фонд \$100.000), командные сражения в Halo (призовой фонд \$30.000) и "скромный" турнир по Warcraft III, который "стоит" \$20.000. Он-лайн регистрация на этот турнир должна начаться уже 1 августа 2003 года. Что ж, хотелось бы надеяться, что в будущем нас ждут еще более амбициозные про-

екты от CPL — ведь именно благодаря таким организациям киберспорт завоевывает популярность по всему миру.

В одном из крупнейших кинотеатров Москвы — "5 звезд" — состоялись финальные отборочные игры к Кубку Мира, который прошел во Франции в первой половине июля. Игры были организованы Союзом Киберспортсменов России. Следует отметить, что этот чемпионат вызвал живой интерес игроков и зрителей — все 400 билетов на это мероприятие оказались распроданными. Турнир принес немало неожиданностей. Один из потенциальных фаворитов, питерская команда Arcica (Counter-Strike), была неожиданно дисквалифицирована за нарушение регламента. Не повезло и их землякам — игрокам известного клана M19, для которых этот год стал временем сплошных проигрышей. Вот и на этот раз когда-то грозные победители WCG 2002 уступили почетное право поездки во Францию своим более удачливым соперникам из eMax, заняв в итоге лишь третье место. Но представители северной столицы не остались без призов — в дуэльной номинации Warcraft III первое место занял M19*BigMan, в то время как M19*Askold не оставил ни одного шанса на победу претендентам на первое место в игре Unreal Tournament 2003.

Однако, к огромному сожалению, с выездом на финальные игры у наших ребят возникли серьезные проблемы. Уже перед уходом номера в печать стало известно, что до Парижа благополучно добралась лишь сборная по Quake 3 в составе b100.Death, Cooler и M19*LeXeR, а остальные прогеймеры остались в Москве из-за трудностей с визами. Обидно — у россиян были неплохие шансы на победу...



▲ ASUS|c58*Jibo с трудом унес все выигранные призы — настолько много их было.

В Москве прошел чемпионат Kreed Invite по оригинальной отечественной разработке — экшену от первого лица Kreed, который, не исключено, окажется способен бросить перчатку вызова такому хиту, как Doom 3. Во всех номинациях победил неплохо подготовленный ASUS|c58*Jibo, получивший приз на общую сумму \$2000, среди которых "затесался" компьютер современной конфигурации.

Пока Россия только готовится к проведению отборочных игр к World Cyber Games 2003, которые состоятся осенью, наши украинские соседи уже начали серию турниров, определяющих счастливых, которым предстоит отстаивать честь Украины на корейском финале. На киевском турнире произошел забавный казус. В отборочных по Warcraft III участники финальной игры BR.Razor и BR.NoT, устав от изматывающих сражений, решили определить победителя весьма оригинальным способом — кинули монетку. Фортуна оказалась на стороне Razor'a, несмотря на то, что он дважды проиграл NoT'у в предыдущих матчах. Вот она такая, судьба...

Полные надежд, игроки российского CS-клана M19 отправились на покорение Турции, в город Стамбул, где проходили отборочные к американскому мировому чемпионату CPL Summer 2003. Увы, наших героев ждала неудача — в первом туре M19 проиграли малоизвестной турецкой команде V, а затем их и вовсе дисквалифицировали за использование неразрешенных консольных команд в конфигах. Не повезло, однако... Ну а победил в CPL Istanbul немецкий клан e2sports, разгромивший в финале турок из DgTH.

В пятом номере "Игромании" за этот год мы опубликовали репортаж о чемпионате "Ил-2 Сайтек". Весьма приятно, что организаторы этого мероприятия не стали останавливаться на достигнутом и продолжают популяризировать авиационный киберспорт в России.

На днях был анонсирован новый турнир из этой серии, который на сей раз будет проведен на базе "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения". Чемпионат пройдет в рамках Международного Аэрокосмического Салона "МАКС 2003" в период 22-23 августа. Как обычно, бои пройдут в двух номинациях — 1x1 и 2x2. Победители получат элитные модели игровых контроллеров и, конечно же, — уже традиционную возможность полетать на самом настоящем пилотажном реактивном самолете.

Подробности на сайте www.saitek.ru.

В Череповце прошел уже ставший традиционным турнир DM2k3. В номинации Warcraft III 1x1 победу не без труда одержал Zirych, получивший приз в 3000 рублей. Ну а первый приз в Quake 3, составивший 4000 рублей, увез с собой ASUS|c58*Jibo из Москвы.

[Фотографии предоставлены порталом Cyberfight.ru]



КИБЕРСПОРТ Интервью



Уже довольно давно наша рубрика поддерживает дружеские отношения и успешно сотрудничает с **Progamer.ru** — одним из наиболее крупных и успешных российских сайтов, посвященных киберспортивной тематике. Сотрудники сайта неоднократно предоставляли нам эксклюзивные фотографии с различных мероприятий, кроме того, игроманский компакт пополнялся демками часто во многом благодаря содействию **Progamer'a**. Мы решили поближе познакомиться наших читателей с тем, кто, не щадя своего энтузиазма и несмотря на все сложности, с успехом «продвигает киберспорт в массы». На наши вопросы любезно согласился ответить **Abyss**, основатель и один из руководителей сайта **Progamer.ru**.

«Игромания» (И): Представься, пожалуйста, чем живешь, чем занимаешься?

[Abyss]: Ник по жизни **Ярослав Третьяков**, от роду 24 года уже, работаю в крупном отделении Газпрома программистом. На момент взятия интервью обитаю в Тюменской области (всем сибирякам — привет). Но планирую в самом скором времени переехать в Москву — на севере жизнь слишком монотонная.

[И]: Расскажи, как ты попал в мир компьютерных игр и прогейминга...

[Abyss]: Не думаю, что моя история знакомства с компьютерными играми чем-то отличается от той, что могут рассказать большинство читателей «Игромании». Сначала были приставки — Dendy, Nintendo и т.д. Затем у друга появился 286-й PC — с тех пор все и началось. После школы вместо домашних заданий резались в **Wolf'a**, **Duk'a**, потом в **Doom**, **X-Wing**, **UFO**... Первые пару лет кроме игрушек ничего не интересовало. Потом начало слегка приедаться, но в этот момент первый раз устроился на работу и поиграл там по сети в **Doom**. Захлестнуло по новой и до конца не отпускает до сих пор. Что касается прогейминга, то, как ни странно, прогеймером я никогда не был, да и, скорее всего, никогда не буду — попросту не хватает времени на тренировки, да и азарт уже далеко не тот, что был раньше. Что не мешает мне, тем не менее, довольно неплохо разбираться в нюансах киберспорта. В частности, довольно часто удается предугадывать итоговое расположение мест на турнирах с точностью 70-80%.

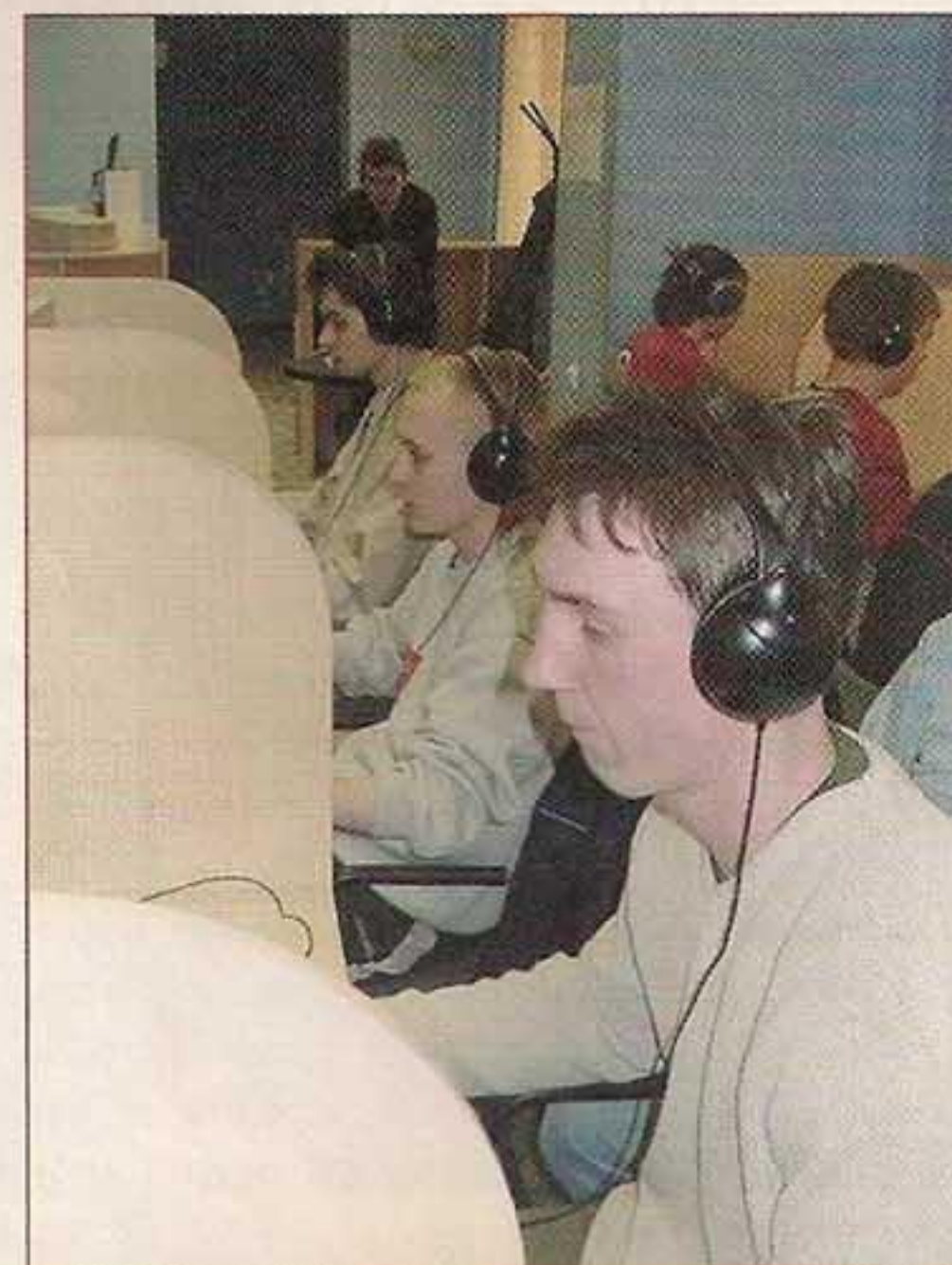
[И]: Как родилась идея создания киберспортивного сайта? С чего все начиналось?

[Abyss]: После выхода **Quake 3** мы с друзьями сидели в кабинете и долгими зимними вечерами пуляли в FFA на dm3, даже не задумываясь о том, что где-то там существует какой-то киберспорт. Так как делать особо было нечего, мы на пару со **sNikers'ом** (я, он и **Alex_A** являемся равноправными совладельцами и основателями сайта) модерировали форум Q3 Zone на **Kamrad.ru**. **sNikers** к тому же иногда

писал новости про железо на **3Dfiles.ru**. И вот как-то раз ему на глаза попала информация о чемпионате по **Quake 3 (Razer CPL)**, где некто **Fatal1ty**, обыграв всех своих оппонентов, утащил домой нехилый чемоданчик вечнозеленых президентов на общую сумму 40000. Там же можно было скачать и демки его игр. Нас, как матерых квакеров (такowymi мы себя, естественно, считали), крайне заинтересовал уровень игры американца, и после некоторых проблем с запуском демок мы таки узрели всю красоту происходящего. Первое впечатление — шок. Увиденное настолько отличалось от наших игр, что поначалу думали, будто Фат использует другую версию игры — слишком уж он быстро бегал и точно стрелял. В итоге все это вылилось в создание раздела **CyberSport** на **Kamrad'e**, а затем и поддомена **Progamer.3dfiles.ru**, чему немало способствовала победа российской сборной на чемпионате Европы в Лондоне. Там **Progamer** просуществовал около 3-4 месяцев, после чего было решено перейти на свой собственный домен.

[И]: Как бы ты охарактеризовал основные этапы развития вашего сайта?

[Abyss]: **Progamer** времен **3Dfiles** являл собой довольно забавное зрелище — мы даже не представляли, что мы хотим получить в итоге. Ну а запуск новой версии, уже на домене **Progamer.ru**, включил в себя более организованное представление информации, создание различных разделов и сервисов. Ее коньком стало проведение прямых репортажей со множества турниров, чем ни один киберспортивный сайт России не мог похвастаться. Тогда же появилась уникальная в прогеймерском Рунете система прогнозов на матчи различных турниров с реальными денежными призами. В это же время начался сдвиг в сторону RTS-киберспортивных игр, на тот момент это был **Starcraft: BroodWar**. Со временем мы стали яснее осознавать, что для получения большей отдачи от нашей работы нам понадобится полноценный хостинг, и после непродолжительного сотрудничества с сайтом **Purga.ru** и ФКС мы окончательно перешли на площадку наших партнеров по развитию киберспорта — **Союза Киберспортсменов России**. Отдельно хотелось бы остановиться на этапе «переворота» в жизни сайта — выходе **Warcraft III**. **Progamer.ru** был первым в мире интернет-ресурсом, который начал поставлять еще не сложившемуся тогда комьюнити реплеи игр. Это началось еще с бета-тестирования игры, и многие топовые игроки начали свой путь к славе именно со страницы реплеев **Progamer.ru**. Система проведения онлайн-турниров была достаточно успешным проектом, но его развитие пришлось заморозить на некоторое время, не в последнюю очередь благодаря исключительной расхлябанности отдельных представителей киберспортивного мира. Следующий этап в развитии сайта уже бли-



▲ Настоящее киберспорта выглядит так. Но будущее предсказать невозможно, считает **Abyss**.

зок, я надеюсь, что он станет для большинства наших посетителей откровением. Но — пока это секрет.

[И]: Исходя из твоего опыта — каких наиболее типичных сложностей стоит опасаться тем, кто пытается создать серьезный сайт, посвященный киберспорту? С чем у вас возникли самые серьезные проблемы?

[Abyss]: Прежде всего, люди должны четко представлять количество ресурсов, которое придется вложить в данное предприятие. Мне довольно часто приходится читать письма, в которых нас просят бросить работу над нашим сайтом, потому что «делается мегапортал, на котором будет все не так, как у других, и он уж точно не загнется». Проходит пара недель — и мегапортал постигает судьба его предшественников. Говоря о нашем сайте, основная его проблема — отсутствие должного количества времени и мотивации у его основателей. Не секрет, что если энтузиазм долгое время ничем не подкреплять, он рано или поздно иссякнет. На данном этапе мы получаем огромную поддержку от комьюнити сайта, за что большое ему спасибо. Без вас наш сайт был бы бледным подобием самого себя.

[И]: Расскажи о ваших будущих проектах. Каким ты видишь **Progamer.ru**, скажем, через несколько лет?

[Abyss]: Несколько лет для киберспорта — слишком большой срок. Я думаю, довольно мало людей сможет себе вообразить, что будет представлять собой прогейминг даже через три года. Цель нашего сайта — развивать киберспорт в таком направлении, чтобы общество начало относиться к нему как к полноценному социальному институту, способному развивать его моральные аспекты. На данный момент стереотип «игрушка» слишком силен. В эту область стремятся пока лишь производи-

тели игр и железа — но они используют киберспорт лишь как очередное средство для рекламы и продвижения своих продуктов. Мало кто знает, что спонсировать Кубок Кремля среди спонсоров считается делом почетным, и лишь потом уже преследуются маркетинговые цели. Когда киберспорт дорастет до подобного отношения к нему, тогда и можно будет говорить о достижении наших целей. Сам сайт же может изменяться довольно непредсказуемо — это дело творческое, и его трудно прогнозировать. В идеале хотелось бы сделать его информационной частью проводимых нами крупных соревнований.

[И]: Какие киберспортивные мероприятия из проведенных в России произвели на тебя наибольшее впечатление в плане организации и масштабности?

[Abyss]: В силу географического расположения я в основном работаю на бэкграунде, помогая Alex A. Из крупных соревнований удалось побывать только на WCG 2002 Russia Preliminary. Там прежде всего понравилась организация процесса, тогда как с онлайн-репортажем организаторы немного оступились. Хотел съездить на суперфинал WCG в Корею, но решил вложить деньги в учебу.

[И]: Обычно киберспортивные сайты уделяют равное внимание всем игровым дисциплинам. В то же время ProGamer.ru позиционирует себя в первую очередь как универсальный Warcraft III-портал. С чем связана подобная "избирательность"?

[Abyss]: Как я уже говорил, мы стали одним из первых сайтов в мире, поставляющих информацию о Warcraft III, и первыми, кто выкладывает реплеи игр. Всплеск количества посетителей оказался настолько велик, что было по меньшей мере глупо не воспользоваться этим и не сделать упор на дальнейшее развитие данного направления. Warcraft III соединил в себе лучшие традиции Starcraft и Diablo. Его популярность среди игроков была и остается очень высокой — настолько, что некоторые прогеймеры, ранее игравшие в экшены, перешли на него. Мы лишь удовлетворяем спрос наших посетителей, и только.

[И]: Вы уже давно и успешно проводите серию онлайн-чемпионатов по Warcraft III ProGamer Orky Cup. Традиции

▲ Стартовая страница портала ProGamer.

онлайн-чемпионатов в России не слишком развиты — наверно, тяжело было быть "зачинателем"?

[Abyss]: Идея проведения онлайн-турниров витала еще с прошлого года. Но на тот момент не хватило ресурсов, и пришлось отложить ее на эту зиму. Среди прочих подобных сервисов было два главных недостатка — ограниченность количества участников и отсутствие реплеев с турниров. Оба эти недочета убраны в нашей системе. Но пришлось столкнуться с тем, чего мы не предусмотрели — с обычной русской, как бы это помягче, безответственностью. Система строится на том, что игрок, проигравший свой матч, сообщает об этом системе. Русские же игроки попросту забивали на эту процедуру, и, несмотря на то, что сетка на 256 человек реализовывалась за 6-7 часов, каждый раз приходилось тратить огромное количество нервов. В итоге после нескольких этапов мы решили приостановить проведение чемпионатов. Турниры продолжатся этой осенью, мы введем несколько более строгие ограничения, позволяющие выявить недобросовестных геймеров и не допустить их на дальнейшие соревнования. В целом же идея очень хорошая, и самое главное, очень востребованная.

[И]: Какие еще направления, кроме Warcraft III, вы пытаетесь развивать на сайте? Проводились ли чемпионаты по другим игровым дисциплинам под вашей эгидой?

[Abyss]: Хотелось бы, конечно, развивать все, что только можно, от Age of Mythology до FIFA, но мы хорошо осознаем наши рамки и не пытаемся объять необъятное. В то же время основные дисциплины — Counter-Strike, Quake 3, UT2003 — всегда остаются на первой полосе нашего сайта.

[И]: Недавно, после некоторого затишья, в интернете вновь завязалась дискуссия по поводу будущего киберспорта. Что ты думаешь по этому поводу? Есть ли у прогейминга перспективы?

[Abyss]: Моя точка зрения может удивить многих. Я считаю, что в возрасте 15-17 лет просто глупо тратить свое личное время на такую вещь, как киберспорт. Именно в этом возрасте в голове у человека складываются основные понятия и принципы жизни. Если просиживать сутками за компьютером, о внешнем мире у тебя в голове сложится довольно обманчивое впечатление. Я в этом возрасте хоть и играл в игры, но успел стать и победителем пары олимпиад, и в волейбол выиграть чемпионат области. На данном этапе киберспорт не представляет собой полноценной замены обычному процессу становления личности. Более того, сегодня он не способен стать и средством заработка себе на жизнь.

[И]: Что, по твоему мнению, мешает развитию киберспорта в России?

[Abyss]: Одна из причин — общее развитие экономики. Только крупные корпорации могут позволить работать на перспективу, остальные же стараются урвать как можно больший кусок сразу. Их можно понять — стабильность нашего государства оставляет желать лучшего. Киберспорт же — отрасль на перспективу. Поэтому мало находится инвесторов, рискующих вложить в это дело деньги. Вторая глобальная причина — отсутствие нормальных каналов связи. Если в США пинг 100 — это через всю страну, то у нас этот показатель вполне достигим между соседними домами.

[И]: Спасибо за интервью. Удачи и процветания!

▲ Сайт публикует оперативные фоторепортажи.

В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

Ежегодно на нашей планете исчезает до 20-25 тысяч видов растений и животных.

ИСПРАВЬ СИТУАЦИЮ, ПОСТРОЙ СВОЙ ЗООПАРК!

45
ВИДОВ ДИКИХ
ЖИВОТНЫХ

10
ИГРОВЫХ
ПЕРСОНАЖЕЙ

20
РАНООБРАЗНЫХ
МИССИЙ

Судьба
исчезающих видов
В ВАШИХ РУКАХ!

ВСКРЫТИЕ

ПО-ГЕНЕРАЛЬСКИ

COMMAND & CONQUER: GENERALS ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН (SOLDIER@IGROMANIA.RU)

Command & Conquer: Generals сильно отличается от предыдущих игр серии. Полигональная графика, несколько нестандартный геймплей. Но у игрового движка по-прежнему открытая архитектура, позволяющая создавать самые разнообразные моды с новыми кампаниями, юнитами, строениями и оружием. В двух статьях цикла мы расскажем о том, как создать мод, максимально непохожий на оригинальную игру.

ПРЕДМЕТ ИЗУЧЕНИЯ

В корневой директории игры находится несколько папок и файлов. Нас интересуют только файлы с расширением **.big** — это архивы, в которых хранятся игровые ресурсы и текстовые файлы с параметрами игры. Для работы с архивами вам понадобится утилита **FinalBIG** (дистрибутив программы находится *на нашем компактe*).

Запустив программу, выберите пункт меню **File/Open** и укажите путь к архивному файлу, с которым вы хотите работать. В левой части программного окна появится полный список файлов, составляющих архив. Кликните левой кнопкой мыши на название заинтересовавшего вас файла — в правой части окна отобразится содержимое. Чтобы извлечь из архива выбранный файл, воспользуйтесь пунктом меню **Edit/Extract**, указав затем путь файла для распаковки. Чтобы вытащить из архива сразу все его содержимое, выберите пункт **Edit/Extract All**. Для удаления файла из архива используйте пункт **Delete File**, для переименования файла — **Rename File**, для добавления файла в архив — **Add File**, для запаковки директории — **Add Directory** (все эти команды вызываются из меню **Edit**). Не забывайте сохранять изменения в архиве (для этого используйте пункт меню **File/Save**) всякий раз, когда вы добавляете в него (или удаляете) новые файлы и папки.

При работе с игровыми архивами совсем не обязательно перезапаковывать их после внесения изменений во входящие в них файлы. Можно просто распаковать все файлы нужного вам архива и положить их в игровую директорию в те же каталоги, в которых они лежали в архиве. Например, если вы отредактировали файлы из архива **INI.big**, разместите их по адресу *Каталог игры\Data\INI*. При этом сам архив, файлы которого вы изменяли, следует из директории с игрой удалить.

РЕСУРСЫ

Рассмотрим содержимое основных **.big**-файлов. Архив **Maps.big** содержит все игровые карты в формате **.map**. Вы можете открыть и отредактировать их в редакторе карт

Command & Conquer Generals World Builder. О том, как работать в редакторе, можно узнать из цикла статей *“Сам себе генерал”*, который стартовал в пятом номере “Игромании” за этот год.

Архивный файл **Textures.big** содержит текстуры (а также интерфейсные картинки), записанные в формате **.dds**. Работать с ними нужно с помощью пакета утилит **DXT Tools** (программа лежит *на нашем компактe*). О том, как пользоваться данным набором, мы уже писали в статьях по вскрытию **Command & Conquer: Renegade** (шестой номер “Игромании” за 2002, смотрите статью на нашем компактe в разделе *“ИнфоБлок”*).

В архивах **Audio.big** и **AudioEnglish.big** вы найдете звуковые эффекты, записанные в формате **.wav**. Архивы **Speech.big** и **SpeechEnglish.big** содержат файлы с речью персонажей (тоже в формате **.wav**). В файле **Music.big** располагаются музыкальные композиции в формате **.mp3**. Архив **W3D.big** таит в себе модели игровых персонажей и объектов в виде **w3d**-файлов. Последние могут быть просмотрены и отредактированы с помощью программы **GMAX** (вы найдете ее *на компактe пятого номера “Игромании”* за 2002) или в графическом пакете **3DMax**.

Вы можете редактировать звуковые файлы игры, подставлять новые музыкальные треки, извлекать из игры понравившуюся вам музыку, переделывать на свой вкус имеющиеся в игре карты, перерисовывать текстуры и изменять внешний вид моделей.

БРОНЯ БЫВАЕТ РАЗНОЙ

Перейдем к детальному рассмотрению отдельных архивов. Начнем с файла **INI.big**, который содержит файлы с расширением **.ini**. Это текстовые файлы, их можно просматривать и редактировать в любом текстовом редакторе. Файлы ***.ini** содержат разнообразные игровые параметры, редактирование которых позволит существенно преобразовать игровой процесс.

Изучим самые интересные **ini**-файлы. **Armor.ini** содержит атрибуты, характеризующие уязвимость того или иного типа брони. Внося изменения в данные параметры, можно в корне модифицировать весь геймплей. Танк, разваливающийся на части после второго попадания в него из простого автомата. Или пехотинец, которого не берет и ракетный залп из БТРа. А ведь подобных эффектов можно добиться, всего лишь переписав пять-шесть строчек кода! Главное — не забывать про игровой баланс.

Файл подразделяется на множество разделов, каждый из которых начинается со стро-

ки вида **Armor X** (X — название типа брони) и заканчивается словом **End**. В начале файла помещается полный список параметров, которые встречаются в тексте (строки в этом списке помечены знаком **;**). Это обозначает их как комментарии для пользователя; игрой они не учитываются). В каждом разделе файла есть параметры вида **Armor = X N%**, где X — название типа атаки, N — значение (повреждение брони данного юнита от атаки, заданной параметром X, в процентах). Если N равно нулю, юнит не чувствителен к данному виду атаки. Обратите внимание на то, что в каких-то разделах таких атрибутов будет меньше, в каких-то — больше. Можно переносить параметры из одного блока в другой, создавая для того или иного юнита новые критерии уязвимости. Давайте разберемся, за что какой параметр отвечает.

EXPLOSION — взрыв, производимый ракетами при воздушном ударе.

CRUSH — повреждение, наносимое броне пешего воина, попавшего под гусеницы танка. Данный атрибут присутствует только в разделах, соответствующих пехотинцам.

ARMOR_PIERCING — танковая стрельба.

SMALL_ARMS — атака юнитов-сборщиков ресурсов.

GATTLING — стрельба, производимая китайским танком **Gatling Tank** или воином на джипе (юнит **Technical**) у **GLA**.

RADIATION — действие радиации.

FLAME — повреждения, наносимые пожаром.

LASER — урон от лазерного оружия.

SNIPER — пуля снайперской винтовки.

POISON — ядовитые вещества.

PARTICLE_BEAM — атака юнита **Particle Beam** (армия **США**).

KILL_PILOT — атака юнита **Jermen Kell** (**GLA**), специализирующегося на уничтожении пилотов машин.

MELEE — повреждения в рукопашной схватке.

INFANTRY_MISSILE — поражение ракетой, выпущенной из базуки пехотинца.

AURORA_BOMB — атака бомбой, брошенной бомбардировщиком **Aurora Bomber**.

LAND_MINE — взрыв мины.

JET_MISSILES — повреждения от ракеты, пущенной с самолета.

STEALTHJET_MISSILES — атака истребителя *“Стелс”* (**Stealth Jet**).

MOLOTOV_COCKTAIL — взрыв *“коктейля Молотова”*.

COMANCHE_VULCAN — один выстрел из авиационного пулемета на вертолете *“Команч”*.

Исправляя значения приведенных выше параметров, нетрудно полностью изменить



▲ Теперь пехота может успешно противостоять тяжелой технике.

систему повреждений в игре. Вариантов — множество. Мне, например, показалось, что в игре слишком слабая пехота, и я усилил броню пехотинцев (HumanArmor).

КАМПАНИИ

Файл **Campaign.ini** отвечает за игровые кампании. Если создать свои карты в редакторе, то, изменяя параметры данного файла, можно объединить карты в кампании с уникальным сюжетом и озвучкой. Получатся даже не моды, а полноценные аддоны. Кстати, разработчики этого не предусматривали.

Campaign.ini включает в себя четыре раздела, каждый из которых содержит параметры, связанные с той или иной кампанией (исключение составляет лишь первый раздел, отвечающий за тренировочную миссию). Название каждого блока выглядит следующим образом: **Campaign X**, где **X** — название кампании. Все разделы файла (кроме первого) состоят из семи подразделов, каждый из которых отвечает за определенную миссию кампании и имеет название вида: **Mission MissionX**, где **X** — номер миссии. В начале любого подраздела вы встретите следующие атрибуты:

CampaignNameLabel CAMPAIGN: — название кампании, отображаемое в игре.

FirstMission — начальная миссия кампании. Здесь вы должны указать название подраздела, соответствующего первому заданию.

FinalVictoryMovie — победный ролик, завершающий кампанию. Укажите здесь название **bik**-файла с роликом (без учета расширения), который должен находиться по адресу: Каталог игры\Data\Movies. Кстати, раз уже заговорили о заставках: просматривать их можно с помощью пакета утилит **RAD Video Tools** (берите его с нашего компакт).

В подразделах файла, соответствующих тем или иным миссиям, находятся следующие параметры:

Map — название карты, на которой разворачиваются события данной миссии. Карта должна находиться в архиве **Maps.big**, расположенном в игровой директории.

NextMission — миссия, следующая за текущей. Укажите здесь название раздела нужной вам миссии.

IntroMovie — вступительный ролик.

BriefingVoice — озвучка брифинга перед миссией. Указанный здесь звуковой файл должен лежать в архиве **Audio.big**. Обратите вни-

мание на то, что при указании имени файла расширения прописывать не нужно.

Далее следуют параметры вида **UnitNamesX OBJECT:Y**, где **Y** — название юнита, изображение которого будет показываться в правом верхнем углу экрана при загрузке миссии, а **X** — число от 0 до 2, задающее месторасположение юнита (чем больше цифра, тем правее будет находиться картинка с юнитом).

VoiceLength — продолжительность "голосового" брифинга (в секундах). Если время брифинга превышает процесс загрузки миссии,

игра начинает загружаться только по окончании брифинга.

Теперь вы можете приступать к созданию собственных кампаний, заменяя ими оригинальные. Все, что для этого нужно — это сделать несколько подходящих карт, объединенных общим сценарием, переозвучить брифинг и, что называется, слить воедино озвучку и отдельные карты в полноценную кампанию, редактируя описанные выше параметры.

ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ

Еще один файл, содержащий множество важных игровых параметров, — **GameData.ini**. Многие из параметров, прописанных в этом файле, могут быть настроены через игровое меню. О них мы говорить не будем. Рассмотрим список характеристик, значения которых изменяются только через файл **GameData.ini**.

Изменяя значения данных параметров, вы сможете преобразовать геймплей игры и визуальный ряд. Можно заставить камеру "смотреть" на поле боя под любым углом. Хотите стратегию в **top-down** перспективе — не проблема, хотите практически плоский экшен — всегда пожалуйста. Вам не нравится, что ресурсы на какой-либо карте разрешено добывать только около своей базы и не получается своровать руду у противника? Это поправимо. И вот харвестеры уже несутся в тыл врага, чтобы похитить драгоценный полезный ископаемый. А на вырученные деньги вы сможете построить лишнее здание по производству танков. Правда, это может снизить скорость производства некоторых видов вооружения... Можно даже изменять погоду на картах. Например, как вам перспектива поиграть на карте, где растут пальмы и идет... снег?

UseTrees — данный показатель определяет, будут ли на игровых картах расти деревья. **Yes** — да, **No** — нет (эти же значения принимают все параметры файла, предполагающие выбор типа "да/нет"). Поставив значение данного параметра на **No** и заменив текстуры

ландшафта на подходящие текстуры зданий, вы можете перенести действие некоторых миссий в какое-либо помещение (например, на военную базу).

UseCloudMap — определяет, будут ли отображаться облака в небе и их тени на земле. Если у вас слабый компьютер, то, поставив значение на **No**, можно получить заметную прибавку в скорости.

ShowObjectHealth — отображение полоски "жизней" у юнитов рядом с их моделями.

HideGarrisonFlags — скрывать флаги у строений, указывающие на принадлежность последних к той или иной группировке.

Далее следует ряд параметров камеры.

CameraPitch — угол наклона камеры. Выставьте 90, и вы будете играть в стратегию с видом сверху (очень похожую на **Total Annihilation**). При этом желательно увеличить значение атрибута **CameraHeight**, отвечающего за высоту расположения камеры над полем боя.



▲ Посредством редактирования настроек камеры можно сотворить "классическую" RTS с top-down перспективой.

CameraYaw — отклонение камеры от основного направления движения.

CameraHeight — высота, на которой находится камера, когда вы начинаете игру.

MaxCameraHeight — максимальная высота, на которой может находиться камера (высоту расположения камеры можно регулировать, нажимая соответствующие клавиши). Советую поднять значение этого показателя: увеличится поле обзора и, соответственно, удобнее будет командовать войсками. Но сильно повышать значение параметра не стоит: при максимальном отдалении камеры будут плохо видны юниты малых размеров.

MinCameraHeight — минимальная высота расположения камеры. Уменьшив значение данного параметра, вы сможете в деталях рассмотреть поле боя. Но не злоупотребляйте — модели при сильном приближении выглядят угловато, да и толку от подобного расположения камеры немного.

CameraAdjustSpeed — быстрота приближения/отдаления камеры (в условных единицах). Существенно увеличивать данный показатель можно только на достаточно быстрых машинах.

HistoricDamageLimit — время (в миллисекундах), в течение которого на земле будут оставаться следы от какого-либо мощного



▲ Как видите, модели пехотинцев весьма угловаты. Но авторы умело скрыли это, не позволив нам слишком уж приближать камеру к земле.

оружия, использованного игроками. Поднимая значение данного параметра, вы делаете игру более правдоподобной и эффектной, но увеличиваете нагрузку на процессор. Так что чрезмерно повышать значение атрибута не стоит — особенно если у вас не слишком мощный компьютер.

Gravity — гравитация. Судя по комментариям разработчиков, в ранней версии игры в качестве значения данного параметра использовалось число -32.0, и, как они сами же пишут, это значение является наиболее подходящим для нашей планеты. Почему разработчики в конце концов отказались от него, остается загадкой.

TimeOfDay — время суток, когда разворачиваются военные действия. Возможные варианты: **MORNING** (утро), **AFTERNOON** (день), **EVENING** (вечер), **NIGHT** (ночь).

Weather — погода. Возможные значения: **NORMAL** (без осадков), **SNOW** (снег). Некоторые карты при различных погодных условиях выглядят совершенно по-разному.

BuildSpeed — скорость строительства зданий и производства юнитов (в условных единицах). Меняя значение данной характеристики, вы, по сути, меняете скорость игры.

MinDistFromEdgeOfMapForBuild — минимальное расстояние от края карты, на котором вы можете строить здания. Значение данного параметра, как и всех остальных атрибутов, определяющих расстояние от одного объекта до другого (или высоту чего-либо), задается в футах.

SupplyBuildBorder — максимально возможное расстояние от источника ресурсов до здания, куда они доставляются. Увеличив данный параметр, вы сделаете из обычной игры настоящую гонку за ресурсами, когда за очередной порцией руды придется отправлять сборщики через всю карту в тыл противнику.

AllowedHeightVariationForBuilding — максимальная высота, на которой вы можете строить здания. Подняв значение данного параметра, скажем, до отметки 20, вы разрешите игрокам строить базы в горах.

MinLowEnergyProductionSpeed — минимальная скорость строительства зданий и производства войск при малом количестве электроэнергии.

MaxLowEnergyProductionSpeed — макси-

мальная скорость строительства сооружений и производства войск при малом количестве энергии.

MultipleFactory — увеличение скорости производства определенного рода юнитов, если есть несколько зданий "инкубаторов". Если установить для данного атрибута значение от 0 до 1 (например, 0.5), то эффект будет противоположным. То есть: чем больше "инкубаторов" построено, тем медленнее в каждом из них производятся юниты. Уж слишком велика выгода от строительства нескольких одинаковых строений: вы получаете не только допол-

нительные постройки для производства определенного типа юнитов, но и прибавку в скорости их изготовления. Если же сделать так, чтобы скорость производства юнитов при этом не росла, а падала, игрокам будет не столь выгодно строить несколько одинаковых сооружений. В зависимости от ситуации им придется выбирать, что приоритетнее: одновременная сборка нескольких юнитов или же скорость постройки.

RefundPercent — процент от цены постройки, который вам возвращается, когда вы продаете здание. Поставив значение 100, вы при демонтаже здания получите в казну полную его стоимость.

CommandCenterHealRange — максимальное расстояние от командного центра (Command Center) игрока до поврежденных юнитов, на котором юниты могут "лечиться". Если значительно увеличить данный параметр, то ваши войска смогут улучшать здоровье даже в тылу вражеской базы.

CommandCenterHealAmount — скорость пополнения "жизней" у поврежденного юнита, находящегося в радиусе "лечения" командного центра. Изменяя значение этой и предыдущей характеристик, вы можете регулировать сложность захвата базы соперника.

MaxTunnelCapacity — максимальное количество юнитов, которое может одновременно пребывать в туннеле (здание Tunnel Network у G.I.A.).

StandardMinefieldDensity — плотность расположения мин на минном поле. Если сильно увеличить значение данного атрибута, то по минному полю не сможет пройти даже один пехотинец.

StandardMinefieldDistance — величина минного поля.

Чуть ниже в файле располагаются параметры, определяющие бонусы для юнитов при определенных условиях. Большинство параметров имеют вид **WeaponBonus = X Y N**, где X — условие, при котором юнит получает бонус, Y — характеристика воина, получаемая в прибавку, а N — значение (в процентах), определяющее, насколько этот бонус поднимет уровень указанной характеристики. Приведу список основных атрибутов (для краткости будем опускать **WeaponBonus =** из названия параметров):

HORDE RATE_OF_FIRE — бонус к скорости

стрельбы юнитов Red Guard, Tank Hunter и Battlemaster, состоящих в армии. Данный бонус доступен только китайцам.

NATIONALISM RATE_OF_FIRE — бонус к скорострельности Red Guard, Tank Hunter и Battlemaster, который они получают, если вы провели апгрейд под названием Nationalism в здании Propaganda Center.

ENTHUSIASTIC RATE_OF_FIRE — увеличение скорости стрельбы вышеперечисленных юнитов, находящихся в радиусе действия строения Speaker Tower.

SUBLIMINAL RATE_OF_FIRE — прибавка к скорости стрельбы тех же воинов, находящихся в радиусе действия строения Speaker Tower, если вы ранее апгрейдили последнее (речь идет об исследовании Subliminal Messaging в строении Propaganda Center).

GARRISONED RANGE — бонус к дальности стрельбы юнитов, находящихся в гарнизоне.

GARRISONED DAMAGE — увеличение силы воинов, находящихся в гарнизоне.

VETERAN RATE_OF_FIRE — прибавка к скорости стрельбы юнитов-ветеранов.

VETERAN DAMAGE — прибавка к силе воинов-ветеранов.

ELITE RATE_OF_FIRE — бонус к скорости стрельбы элитных юнитов.

ELITE DAMAGE — увеличение силы элитных юнитов.

HERO RATE_OF_FIRE — бонус к скорости стрельбы воинов-героев.

HERO DAMAGE — прибавка к силе юнитов-героев.

HealthBonus_Veteran — бонус к жизням воина-ветерана.

HealthBonus_Elite — прибавка к жизням элитного юнита.

HealthBonus_Heroic — бонус к жизням воина-героя.

Корректируя значение перечисленных выше параметров, вы можете увеличивать или уменьшать скорость апгрейда ваших войск в зависимости от накопленного ими опыта.

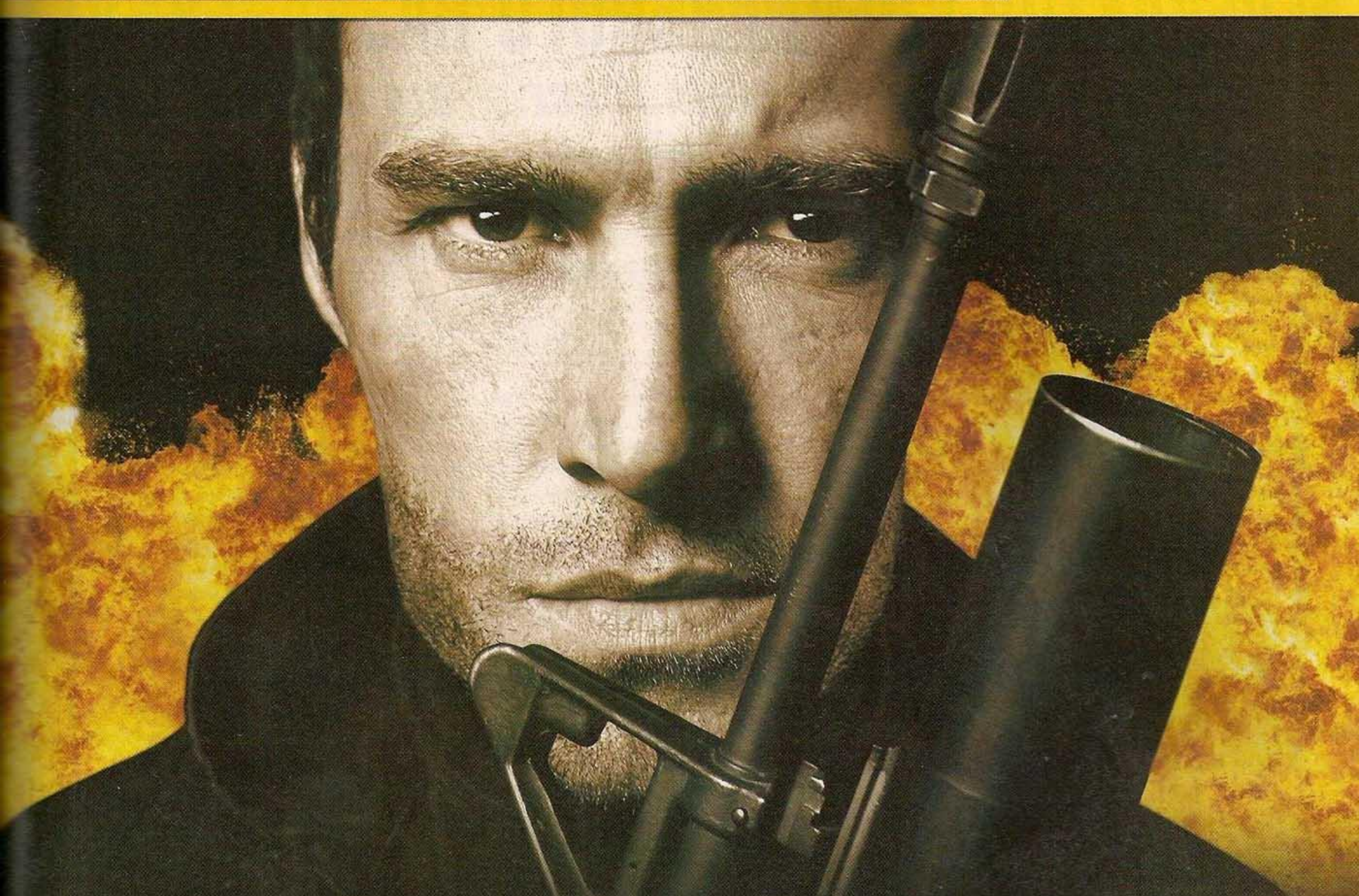
SOLO_AI_EASY RATE_OF_FIRE, SOLO_AI_NORMAL RATE_OF_FIRE, SOLO_AI_HARD RATE_OF_FIRE — скорость стрельбы юнитов компьютера на различных уровнях сложности.

HumanSoloPlayerHealthBonus_Easy, HumanSoloPlayerHealthBonus_Normal, HumanSoloPlayerHealthBonus_Hard — живучесть юнитов компьютера на различных уровнях сложности. Регулируя данные значения, можно изменять сложность игры.

DefaultStartingCash — сумма денег, которую игрок получает в начале миссии при игре в режиме Skirmish.

FogOfWarOn — наличие "тумана войны".

Мы перерисовали интерфейс, научились изменять положение камеры, прописывать новые характеристики для юнитов. Этого достаточно, чтобы сделать игровую модификацию. Но это еще не все. В следующем номере "Игромании" мы опубликуем материал о том, как создавать новые виды оружия, как изменять систему рангов юнитов, как настраивать по своему усмотрению апгрейды зданий и — внимание — как сделать доступными скрытые апгрейды, которые разработчики в последний момент исключили из игры. ■



1C-2™

COVERT STRIKE™



РЕДАКТОР СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ

СОЗДАНИЕ МИССИЙ ДЛЯ DELTA FORCE — BLACK HAWK DOWN

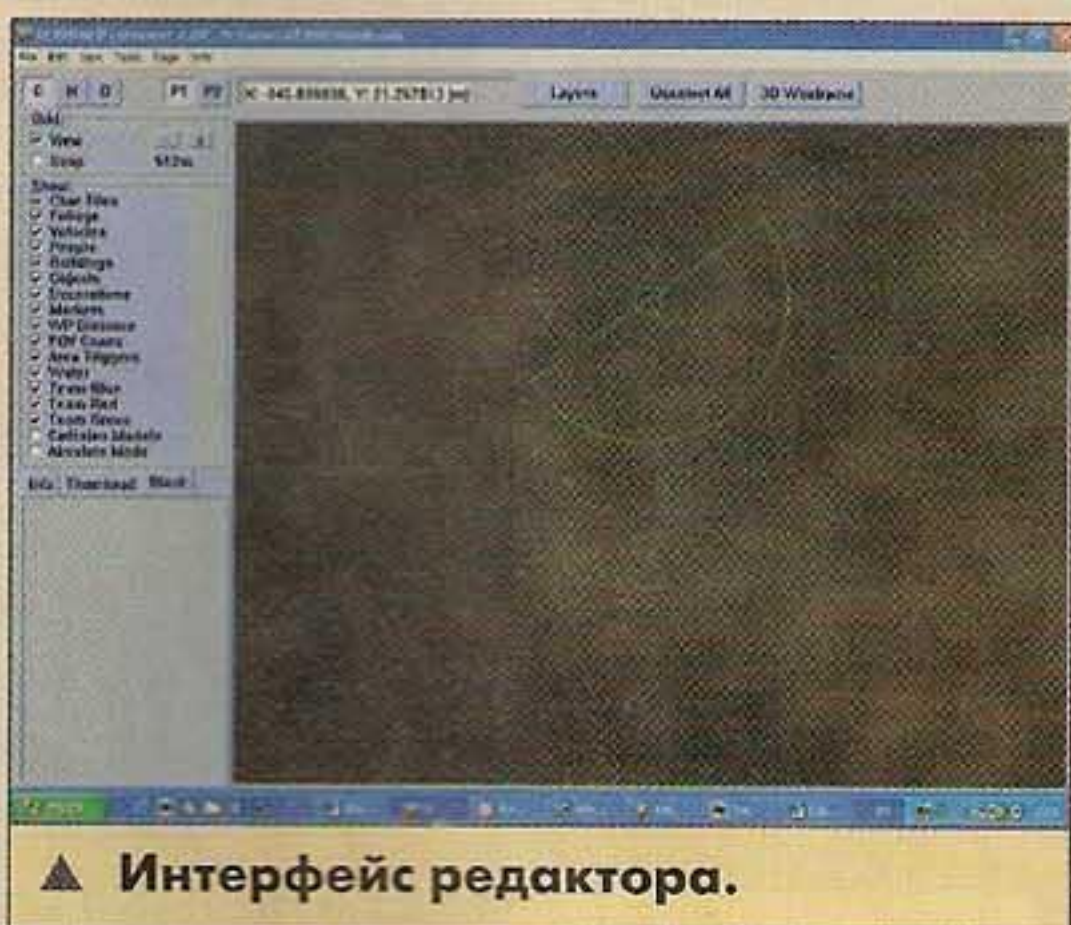
АНДРЕЙ "RED^NAMELESS" ЖЕЛТЯК

NAMELESS@IGROMANIA.RU

Редактор Delta Force — Black Hawk Down на первый взгляд выглядит малопонятным и неудобным. Но начав осваивать его, понимаешь, что за внешней неказистостью скрывается мощный инструмент, с помощью которого за несколько минут можно создать полноценную, ни в чем не уступающую оригиналу миссию.

ИНТЕРФЕЙС

Интерфейс редактора, хотя и кажется не очень понятным, на самом деле довольно прост в работе. Чтобы осваивать его было удобнее, откройте приложенный к редактору уровень-пример (sample.mis).



▲ Интерфейс редактора.

Справа располагается окно обзора и редактирования. Слева — параметры координатной сетки (поле Grid) и параметры, указывающие, какие типы объектов отображать в окне обзора (поле Show). Под ними находятся три закладки: Info — отображает информацию о выделенном объекте; Thumbnail — изображение выделенного объекта; Block — список выделенных объектов. После того как вы выберете набор дополнительных текстур (об этом чуть ниже), закладка Block будет заменена закладкой Tiles — здесь располагается выбранный набор текстур, с помощью которых вы можете рисовать на карте, например, дороги.

В верхней части окна находится несколько вспомогательных кнопок. Кнопки C, H и D переключают режимы окна обзора — обычная карта, карта высот и карта глубины соответственно. Кнопка 3D Wireframe переключает окно обзора в 3D-режим — в нем все объекты и ландшафт карты отображаются в виде трехмерных каркасов.

Редактор позволяет работать одновременно с двумя различными картами. Для этого отводятся две "страницы" редактирования, между которыми легко переключаться с помощью кнопок P1 и P2.

Рассмотрим навигацию в окне обзора. Для перемещения по карте в обычном режи-

редактор:
ГДЕ ВЗЯТЬ:
ВОЗМОЖНОСТИ:
СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:
ДОКУМЕНТАЦИЯ:

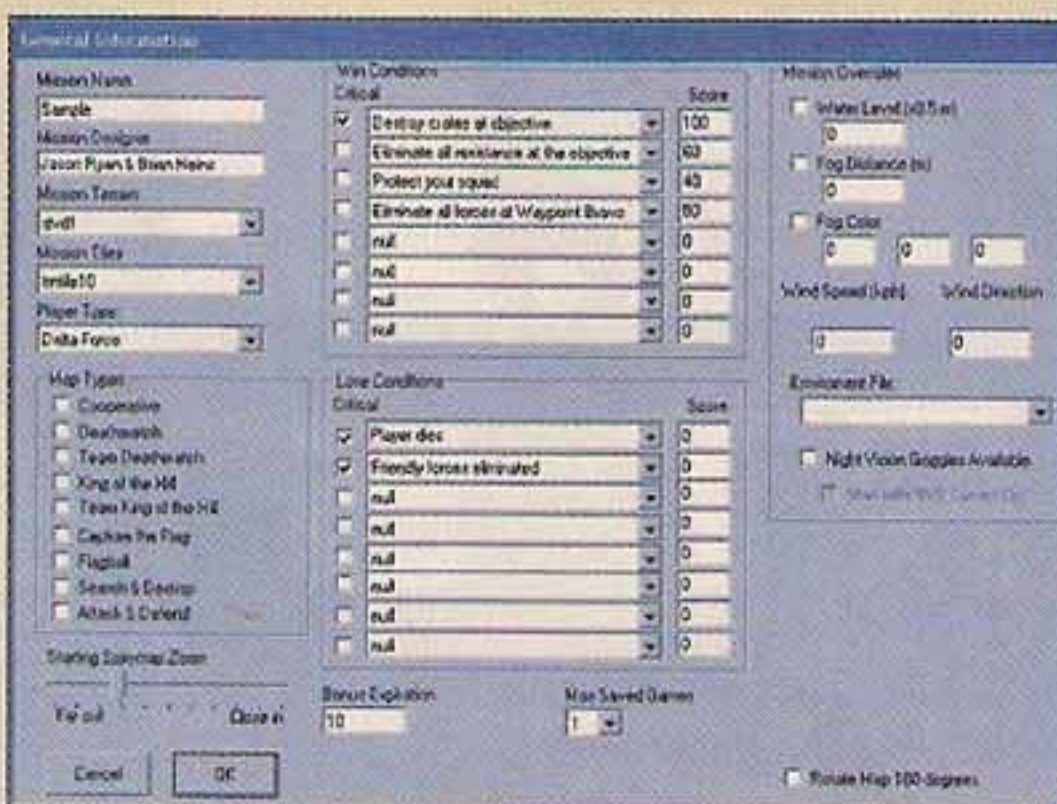
Delta Force — Black Hawk Down Mission Editor
Устанавливается вместе с игрой
100%
Средняя
На диске с игрой

ме зажмите Ctrl и щелкните правой кнопкой мыши по точке, в которую хотите переместиться. Камеру обзора в 3D-режиме можно перемещать, зажав Ctrl и левую кнопку мыши, а с помощью Ctrl и правой кнопки — поворачивать ее. Масштаб карты несложно изменить в обоих режимах окна, зажав Shift и правую кнопку мыши.

Чтобы выделить какой-либо объект в окне обзора, нужно щелкнуть мышью рядом с объектом. Выделить группу объектов можно, либо поочередно щелкая по ним мышью, либо растянув вокруг них рамку, зажав Shift и левую кнопку мыши. Выделение снимается либо повторным щелчком по объекту, либо рамкой (зажав Ctrl и левую кнопку мыши), либо щелчком по кнопке Unselect All в верхней части редактора.

ОСНОВЫ КАРТОСТРОЯ

Чтобы сделать новую карту, откройте меню File\Clear — окно обзора после этого должно стать пустым. Теперь необходимо задать основные параметры новой карты. Выбе-



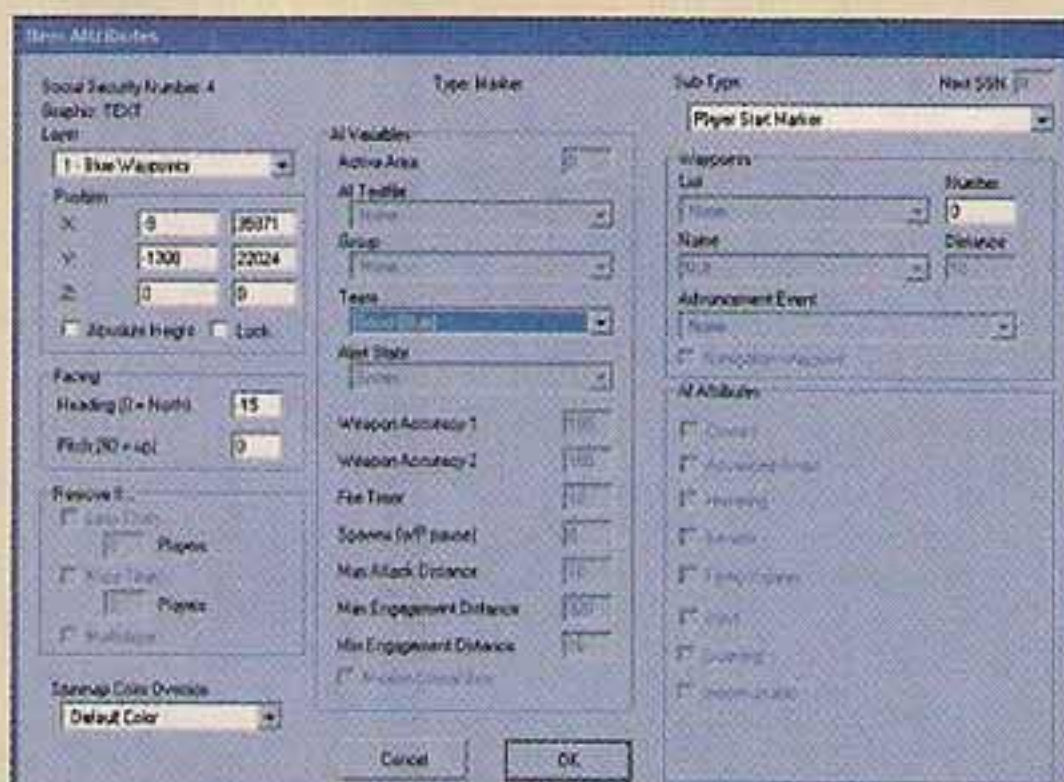
рите пункт General Information в меню Edit.

В левой части появившегося окна, в поле Mission Name надо указать название новой карты. В списке Mission Terrain выбрать ландшафт карты. В списке Mission Tiles — набор дополнительных текстур. В наборе параметров Map Types вы можете указать, для каких типов мультиплеера предназначена карта (если вы планируете делать сингл-овую карту, оставьте все параметры выключенными). В правой части окна находятся параметры окружающей среды. Параметр Water Level отвечает за уровень воды (уровень воды указывается в поле рядом, а на карте заполненные водой области будут

закрашены синим цветом). Fog Distance — наличие и плотность тумана. Fog Color определяет цвет тумана. Параметры Wind Speed и Wind Direction отвечают соответственно за скорость и направление ветра. В списке Environment File вы можете выбрать различные варианты неба — утреннее, ночное и т.д. Включив параметр Night Vision Goggles Enable, вы можете сделать доступными для использования в игре очки ночного видения. Настроив все параметры по своему усмотрению, нажмите кнопку OK. Основа уровня готова.

Чтобы карту удалось запустить в игре, достаточно добавить на нее всего один объект — стартовую позицию игрока. Для этого сперва нажмите клавишу Insert, чтобы включить режим добавления объектов (в верхнем левом углу окна обзора должна появиться надпись Insert Mode). Затем щелкните мышью по любой точке на карте. В левой части открывшегося окна (Insert Item) вам нужно будет выбрать тип создаваемого объекта — выберите тип Markers. В списке справа найдите и выделите объект Player Start Marker и нажмите кнопку OK. Потом выделите добавленный объект на карте и щелкните мышью по любой из закладок в левой части редактора — так вы откроете окно свойств объекта.

В списке Team, расположенном в центре окна, выберите пункт Good (Blue) — это необходимо, чтобы игрок при старте принадлежал к какой-либо команде. Если вы захотите переместить стартовую позицию, выделите ее в окне обзора и щелкните правой кнопкой мыши. В открывшемся меню выберите пункт Move и просто щелкните мышью в выбранной точке на карте.



▲ Окно свойств. Присутствующий набор параметров является общим для всех типов объектов.

На данном этапе уже можно сохранить результат ваших трудов и экспортировать его в игру (меню **File\Save and Export**). Можно запустить уровень в игре — прогуляться по ландшафту, оценить небо. Но поиграть на такой безжизненной карте не получится.

Чтобы уровень не был похож на загородный пустырь, необходимо добавить на карту различные строения (тип **Buildings** в окне **Insert Item**), растения (тип **Foliage**) и другие декорации (тип **Decorations**; здесь есть все — от стен и заборов до различных ящиков и мусора).

Расставьте на уровне персонажей — “дельтовцев”, злых сомалийских боевиков и гражданских лиц (все они принадлежат типу объектов **People** в окне **Insert Item**). С помощью списка **Group** в окне свойств объектов необходимо распределить персонажей по отдельным группам. Например, “сослуживцев” поместить в первую группу, боевиков — во вторую, а мирных жителей — в третью. Изменить названия групп, чтобы не путаться в их номерах, можно в окне **Groups**, которое открывается через меню **Edit\Groups**. В эти же три группы лучше распределить различную технику (вертолеты, машины), если вы планируете использовать ее на карте. Проследите, чтобы ваши соратники принадлежали к “хорошей” команде (пункт **Good (Blue)** в списке **Team**), боевики — к “плохой” (**Evil (Red)**), а жители — к нейтральной (**Neutral (Green)**).

Сделайте какой-либо “сюжетный” объект (например, грузовик — тип **Vehicles**, объект **Cargo Truck**), с которым будет связано задание миссии. Для каждого сюжетного объекта необходимо отводить отдельную группу.

ВЭЙПОИНТЫ

Действующие лица — солдаты и техника — расставлены. Но солдаты стоят на месте, а техника никуда не едет. Это несколько не прибавляет интересности вашей карте, а значит, нужно создать для некоторых персонажей точки маршрута, вэйпоинты (тип **Markers**, объект **Waypoint**).

Сначала просто расставьте точки там, где должны проходить маршруты персонажей. Чтобы сгруппировать вэйпоинты в цельный маршрут, выделите все точки маршрута и откройте окно свойств объектов. В списке **List** в правой части окна выберите, к какой группе будет принадлежать маршрут (запомните номер группы), и включите параметр **Navigation Point**. Затем откройте окно **Waypoints** (меню **Edit\Waypoints**) — в нем необходимо изменить некоторые свойства маршрута.

Слева находится список групп вэйпоинтов — выберите в нем группу, которой вы присвоили маршрут. В поле **Description** впишите название группы, чтобы не путаться среди них в случае, если вы сделаете много маршрутов. В списке **Color** вы можете изменить цвет линий, соединяющих точки маршрута (очень удобно, например, сделать маршруты своих солдат синими, врагов — красными, а сюжетных объектов — зелеными). По умолчанию маршруты являются замкнутыми — движущийся объект будет бесконечно повторять заданный ему путь. Если вы хотите, чтобы маршрут проле-

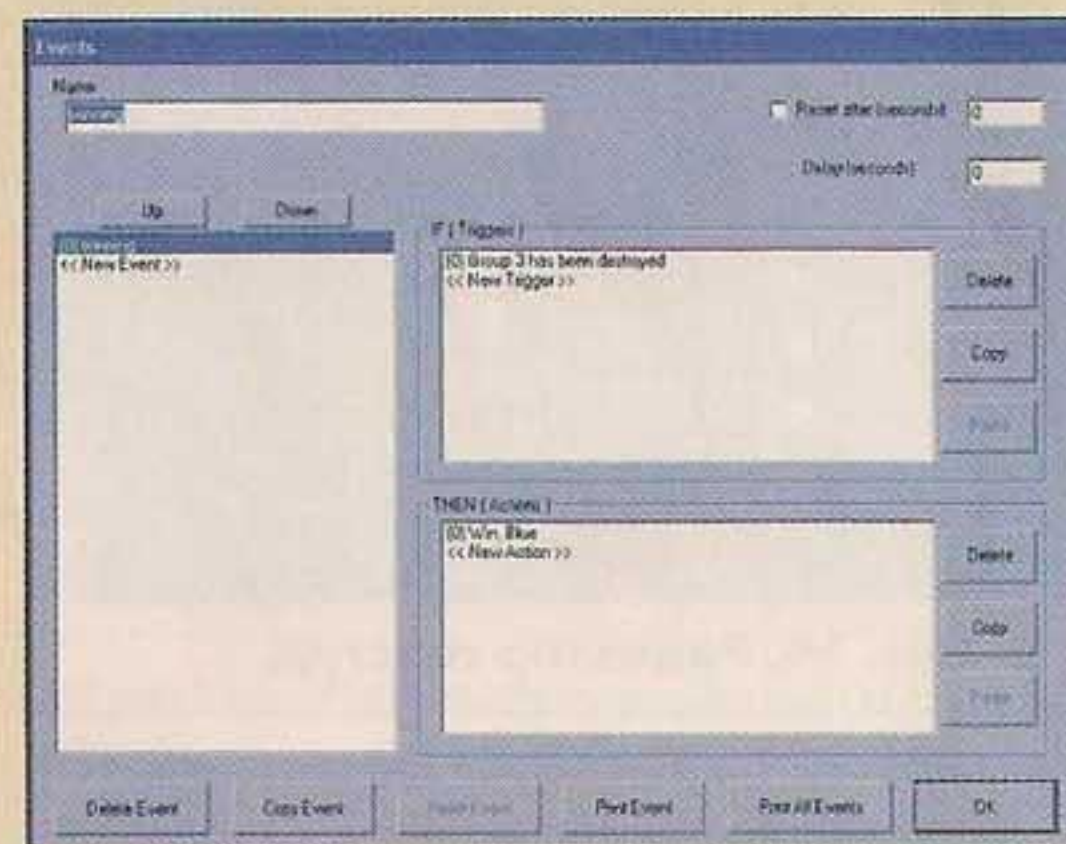
гал из пункта А в пункт Б, включите параметр **Waypoint does NOT loop**. Чтобы задать маршрут следования для главного героя (в этом случае точки маршрута будут отображаться на карте в игре), включите параметр **Blue Team Waypoint**.

Когда все вэйпоинты будут настроены, останется лишь пустить по ним солдат или какой-либо транспорт. Для этого выделите “запускаемый” объект, откройте окно его свойств и в списке **List** выберите маршрут.

СКРИПТЫ

Создать нормальную карту без использования скриптов практически невозможно. Именно скриптами задаются основные и промежуточные цели миссий, действия, которые выполняют солдаты и техника на маршрутах своего движения.

Давайте сделаем скрипт, задающий цель миссии — уничтожить вражеский грузовик. Скрипты создаются в окне **Events** (меню **Edit\Events**).



В левой части окна находится список созданных скриптов. В правой — списки условий (**IF (Triggers)**) и действий (**THEN (Actions)**). Чтобы сделать новый скрипт, щелкните по пункту **<New Event>** в списке. Выделите появившийся в списке пункт. Вы можете изменить название скрипта в поле **Name** в верхней части окна.

Дважды щелкните по пункту **<New Trigger>** в списке триггеров. В открывшемся окне в списке **Trigger Type** укажите пункт **Group**, а в списке **Trigger Condition** — пункт **All Destroyed**. Ниже, в списке **Group 1**, задайте группу, в которой находится подлежащий уничтожению грузовик, и нажмите **OK**. Осталось определить действие — победу вашей команды (**Good (Blue)**). Для этого дважды щелкните по пункту **<New Action>** в списке действий скрипта и в открывшемся окне выберите пункт **Win, Blue** из списка **Action Type**.

Условие победы готово, но уж очень оно легко выполнимо. Грузовик будет стоять на месте и ждать, пока вы не придете его уничтожить. Было бы логичнее создать для него маршрут следования — так, чтобы игроку, с помощью отдельного скрипта, засчитывался проигрыш миссии после прибытия грузовика в назначенную область.

Но прежде чем писать “проигрышный” скрипт, нужно сделать зону, которой должен достичь грузовик. Создание зоны аналогично созданию вэйпоинтов. Сначала добавьте на карту два объекта **Area Triggers** (тип **Markers**) — они будут задавать размер зоны (в виде

рамки). Затем, выделив на карте созданные маркеры, откройте окно свойств и в поле **Number** (в правой части окна) впишите какой-нибудь номер (скажем, 1) — так вы объедините маркеры в группу. Можно также изменить некоторые параметры зоны. Для этого откройте меню **Edit\Area Triggers**. В списке, расположенном в левой части появившегося окна, выделите группу с таким же порядковым номером, как и у группы маркеров зоны (в нашем случае — номер 1). В полях **Description** и **Color** справа, как и при создании вэйпоинтов, нужно задать имя группы, маркеров и цвет рамки, ограничивающей скриптовую зону. Если вы включите параметр **Designated Mission Area**, то выбранная зона будет ограничивать доступную область миссии (выйдя за пределы которой, вы проиграете миссию).

Создав скриптовую зону, разместите ее так, чтобы внутри нее оказался последний вэйпоинт грузовика. Затем откройте окно **Events** и создайте новый скрипт. При создании условия вам необходимо указать следующие параметры: в списке **Trigger Type** выберите пункт **Group**; в списке **Trigger Condition** — пункт **Area Trigger**; ниже, в списке **Group**, укажите ту группу, в которую вы назначили грузовик; наконец, в списке **Area** определите созданную только что скриптовую зону. Создавая действие триггера, нужно в списке **Action Type** выбрать пункт **Win, Red**.

Чтобы по завершении миссии вы увидели статистику выполненных и проваленных заданий, нужно указать условия победы и поражения в общих параметрах карты. Откройте окно свойств карты, расположенное в меню **Edit\General Information**. В центральной части окна в разделе **Win Conditions** установите галочку рядом с одним из списков, в самом списке выберите пункт **Destroy Supply Trucks**, и справа от списка впишите, сколько очков получит игрок за выполнение задания. В разделе **Lose Conditions** поставьте галочку рядом с любым списком, а в списке выберите пункт **Enemy Reached Waypoint**. В поле справа вы можете указать число очков, которое будет вычтено за провал заданий (указать отрицательное число нельзя).

Откройте окно **Events**. В скрипт, задающий условие победы, добавьте новое действие, в списке **Action Type** выберите пункт **Win Sub Goal**, а в списке **Sub Goal Number** укажите тот самый **Destroy Supply Trucks**. Аналогично добавьте дополнительное действие в скрипт, задающий условия поражения, в списке **Action Type** укажите пункт **Lose Sub Goal**, а в списке **Sub Goal Number** — пункт **Enemy Reached Waypoint**.

В качестве последних штрихов вы можете ограничить выбор оружия в созданной миссии (меню **Edit\Weapon Loadouts**) и сделать краткий текстовый брифинг, описывающий суть задания на вашей карте (меню **Edit\Briefing**).

Создавайте дополнительные миссии к игре и не забывайте присылать свои творения по адресу gamezone@igromania.ru. Достойные работы непременно попадут на наш компакт. ■

НОВОЕ АВТО ДЛЯ УГОНЩИКА

СОЗДАНИЕ МАШИН ДЛЯ GTA 3

КОНСТАНТИН СОСНИН RYSHER@MAIL.RU

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В прошлом номере "Игромании" мы с вами начали моделировать новое авто для игры GTA 3 — "BA3-21099" — с помощью утилиты Zmodeler. Мы создали каркас. Сегодня мы несколько "пригладим" его, навесим двери, бамперы, приладим крылья. И завершим работу над моделью раскраской авто.



▲ Такой каркас мы создали в первой части статьи.

ДВЕРИ, КРЫЛЬЯ, БАМПЕРЫ

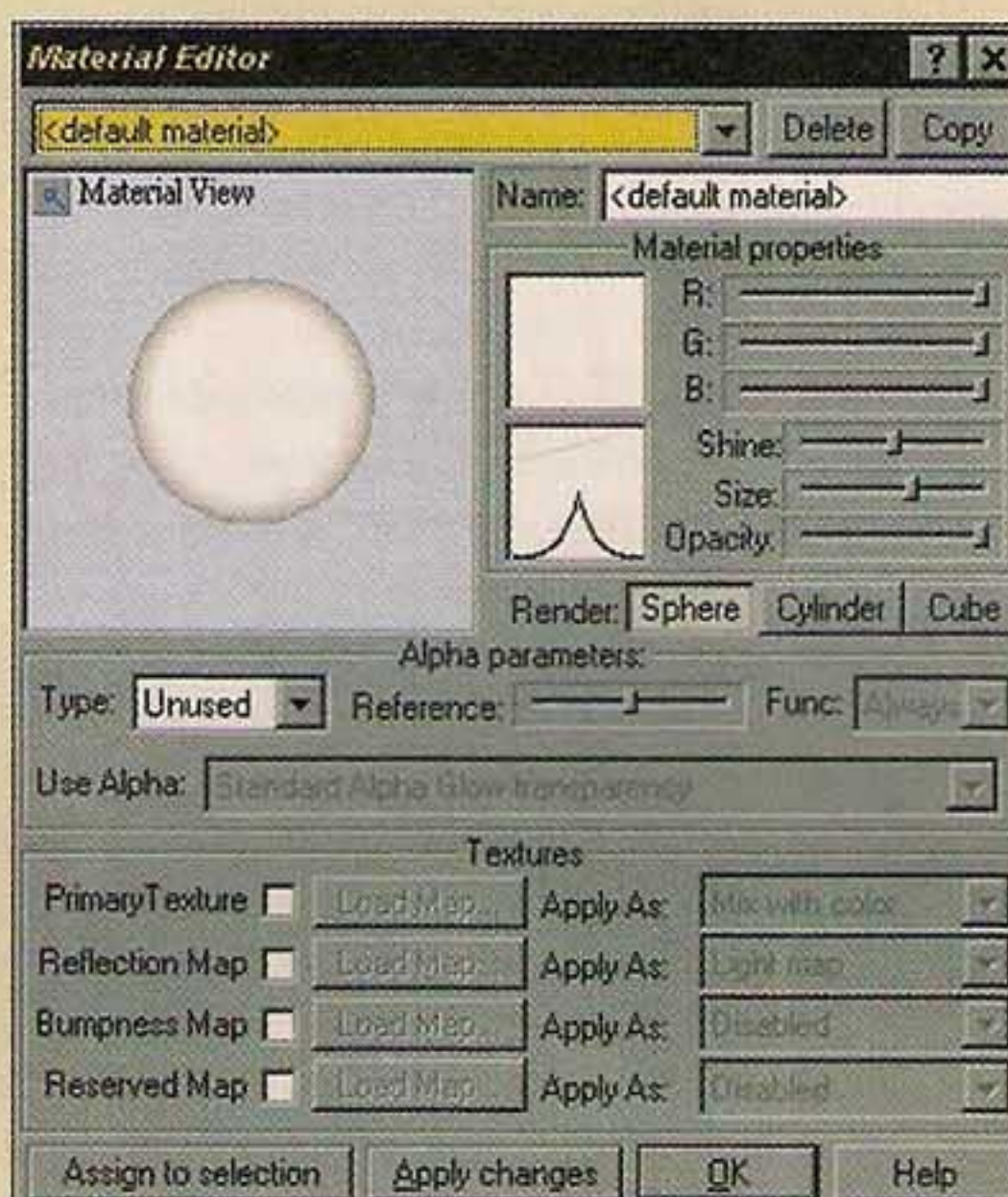
Дверцы сделайте прямо в корпусе, создав несколько треугольников в области дверных проемов. Используя вид спереди и сзади, а также режим редактирования 1, подведите двери под форму корпуса путем перетаскивания вершин. Когда двери будут идеально подогнаны, выберите команду **Select/Single**, переключитесь в режим 3 и правой кнопкой мыши выделите те плоскости, которые станут дверцей машины. Выберите **Create/Objects/ Detach**, нажмите пробел, кликните на выделенный участок мышкой и назовите новый объект. Половинки переднего и заднего бампера моделируются по аналогии с дверцами.

ВСЕШ МИР ТЕКСТУРОЙ МЫ ПОКРОЕМ

Ввиду сложности сего процесса предлагаю начать с малого: сделайте простейшую плоскость — **Create/Surface/Flat**. Нажмите пробел. Выделите плоскости, которые нужно затекстурировать. Нажмите клавишу **E**. Откроется редактор текстур — **Material Editor** (изображен на картинке 14):

В **Material Editor** выберите нужную текстуру из списка сверху. Если хотите добавить свою текстуру, поставьте галочку напротив **Primary Texture** и нажмите **Load Map**, а затем, при помощи команды **Add**, укажите путь к текстуре и нажмите **OK**.

В свойствах выделенных плоскостей (**Ctrl+A**) выберите вместо **default material** текстуру, указанную вами в **Material Editor**. Если вы добавляли свою текстуру, то она должна



▲ Рис. 14. Редактор текстур.

находиться в конце списка. Теперь давите **OK** и смотрите, что получилось.

Для более реалистичного вида модельки нужно поставить галочку напротив **Reflections Map** (в **Material Editor**) и загрузить текстуру хрома (она находится в папке с **Zmodeler**). В **Material Editor** есть также три ползунка: **R**, **G** и **B**. Изменяя их положение, вы будете менять цвета текстуры. Чем светлее текстура хрома, тем она заметней в игре. После операции с хромированием вы увидите, что поверхность выделенной вами плоскости как бы переливается. Если поверхность кажется вам излишне хромированной, это можно исправить, выделив поверхность, кликнув **Surfaces/Normals/Projection** и нажав на плоскость в одном из видов.

Точно таким же образом наложите и хромируйте текстуры дверей, корпуса и сидений. Если текстуру на плоскости нужно передвинуть или просто слегка подкорректировать, то, не снимая выделения, выберите **Surface/Mapping/Assignuv**, кликните мышкой на выделенных плоскостях и переключитесь в вид **UVmapper** путем обычного изменения вида. Используя **Modify/Move**, легко корректировать плоскости, подгоняя их под текстуру. Обратите внимание, что в "режиме вершин" плоскости теряют связь между собой.

Процесс текстурирования довольно сложен, и с первого раза, скорее всего, выйдет не очень ровно и красиво. Но стоит чуть-чуть попрактиковаться, и машины будут получаться не хуже, чем в игре. При установке в игру не забывайте сохранять текстуры в **txd**-файле.

ЭЙ, ТВОЙ ОТЕЦ — СТЕКОЛЬЩИК?!

Стекла — те же текстуры, только прозрачные. Создайте стекла, как обычные плоскости. Затем выберите **Select/Single** и выделите те плоскости, которые будут стеклами. Не забудьте при этом переключиться в режим 3. Вновь активируйте **Material Editor**.

Щелкните по кнопке сверху окна и выберите текстуру **white128.tga** (или любую свою). В списке **Alfa** выберите **Standard Alfa Glow Transparency**. Ползунком **Opacity** отрегулируйте прозрачность текстуры. Лучше всего при этом выставить среднее значение. Нажмите **OK**, а затем **Ctrl+A**, и в строке **default material** выберите текстуру, которую использовали для стекла (**white128.tga**). В 3D-виде плоскости стекол стали прозрачными.

СОЗДАНИЕ СИММЕТРИИ

Теперь, когда мы полностью создали половину модели, нужно сделать ее зеркальное отображение, чтобы получилась полноценная машина. Выберите **Select/All** и кликните правой кнопкой мыши на одном из видов. Зайдите в **Create/Objects/Copy** и на виде спереди перетащите выделение влево. Вы увидите, что половинок стало две. Дайте второй половинке название. Половинки, правда, совершенно одинаковые — совместить их пока нельзя. Выделите новую половинку, выберите **Modify/Mirror** и кликните на одном из видов. Инвертирование проведено.

Вновь выделите новую половину, нажмите **Modify/Reorient** и щелкните мышкой на изображении модельки. Осталось только склеить половинки. Подгоните обе части корпуса друг к другу вплотную. Плоскости должны соприкасаться только краями! Важно, чтобы не было никакого пересечения, иначе в игре на местах соприкосновений будут черные полосы, что существенно испортит внешний вид авто. Окончательное объединение ничем не отличается от объединения элементов салона.

МНЕТСЯ И ТРЕСКАЕТСЯ

Чтобы в игре машинка повреждалась, нужно в редакторе создать модель повреждения. Для этого смоделируйте копии дверей, бамперов, капота, багажника и стекол (**Create/Objects/ Copy**). Перейдите в режим точек и изменяйте копии так, как по вашему мнению они должны выглядеть после нанесенного повреждения.

Все поврежденные объекты должны находиться на том же месте, где и их неповрежденные аналоги. Вы можете скрыть на время некоторые мешающие работе объекты, сняв выделение в списке объектов. Чтобы сделать эф-

фект потрескавшихся стекол, нужно нарисовать текстуру стекла с царапинами и наложить ее на копию неповрежденного стекла. Совсем не обязательно делать потрескавшееся стекло, достаточно смоделировать вместо него осколки. Для этого просто удалите некоторые плоскости из середины стекла.

В последнюю очередь создайте объект, напоминающий силуэт модельки машины, и назовите его **chassis_vlo**. Он должен быть примерно таким, как на рисунке 15.

Это силуэт машины, который будет отображаться, когда машина находится на значительном расстоянии от игрока.

ГДЕ ТУТ ДВЕРЬ. А ГДЕ ОКНО?

Осталось импортировать новую модель обратно в игру. Но делать это нужно очень внимательно. Малейшая ошибка может привести к зависанию игры. Для того чтобы "подружить" нашу модель с игрой, нужно дать составляющим модели правильные названия. Вот их полный перечень:

windscreen — стекло;
bump_rear — передний бампер;
bump_front — задний бампер;

chassis — корпус машины;
door_rf — правая передняя дверца;
door_lf — левая передняя дверца;
door_rr — правая задняя дверца;
door_lr — левая

задняя дверца;

boot — дверца (крышка) багажника;

bonnet — крышка капота;

wing_rf — правое переднее крыло;

wing_lf — левое переднее крыло.

Это — основные имена составных частей машины. Но кроме имен, они еще имеют и расширения, которые пишутся в конце имени каждого объекта и разделяются черточкой (Shift+"). Ниже приведен перечень всех необходимых расширений:

Ok — неповрежденный объект;

Dam — поврежденный объект;

Hi — объект не будет носить статуса поврежденного/неповрежденного;

Vlo — низкодетализированный объект.

Dummy — инфо-

узел (что это такое — читайте чуть ниже по тексту)

Рассмотрим правильность оформления названий и расширений на конкретном примере. У вас имеется дверца машины с именем **door_lf**. Чтобы игра считала ее за неповрежденную, вам нужно написать в имени **door_lf_ok**, а чтобы определить разбитую дверь — **door_lf_dam**.

Инфо-узлы — это невидимые в игре объекты, которые определяют координаты центра тяжести корпуса машины. С их помощью также указывается, в какую сторону будут открываться капот, двери и т.д. Создавать инфо-уз-

ление пассажира на заднем сиденье;

door_rf_dummy — правая передняя дверь;

door_lf_dummy — левая передняя дверь;

door_rr_dummy — правая задняя дверь;

door_lr_dummy — левая задняя дверь;

boot_dummy — ось вращения багажника (определяет, в какую сторону будет открываться багажник);

bonnet_dummy — ось вращения капота;

wing_rf_dummy — правое переднее крыло;

wing_lf_dummy — левое переднее крыло;

chassis_vlo_taillight — габариты при низкой детализации;

chassis_vlo_headlights — головной свет при низкой детализации.

Чтобы определиться, где какой узел лучше расположить, нужно открыть стандартную модель любой игровой машины и активировать узлы (выделив их в списке объектов).

Все инфо-узлы должны присутствовать в одном экземпляре и находиться на правой стороне машины.

ТЫ СЮДА. А ТЫ ТУДА

У инфо-узлов есть иерархия — это специаль-

ный термин; слово используется не в прямом словарном значении. Иерархия — это каталог, где расположены инфо-узлы с определением их зависимости друг от друга. Открывается каталог через Tools/Hierarchy/Browser. Структура иерархии похожа на структуру файлов в Проводнике. Синие значки — это одиночные объекты, оранжевые — содержат в себе другие объекты (вложенные). Если у вас список иерархии отличается от приведенного на картинке 16, то придется перетаскиванием навести порядок.

Будьте внимательны: при неправильном расположении объектов игра будет зависать. Точно сопоставив каталог иерархии с приведенным, вам останется только кликнуть правой кнопкой мыши на каждом инфо-узле, выбрать **Properties**, там указать **Grand Theft Auto Dff Filter** и поставить галочку на пункте **Dummy**. Нажимайте **Export** и выберите формат *.dff.

Мы с вами научились создавать совершенно новые модельки авто для GTA 3. Творите! Результаты творчества присылайте на адрес gamezone@igromania.ru с пометкой "Работы читателей "Мании". Самые удачные модели машин будут выложены на наш компакт.

Если тема моделирования машин для различных игр вам интересна, пишите на MakarenkOFF@igromania.ru. Возможно, мы подготовим еще одну статью, посвященную тому, как создавать модели транспортных средств для других игр. Удачи вам и творческих успехов на поприще автотворчества!

инфо-узлов:

indicators_front — передние указатели поворота;

indicators_back — стоп-сигналы;

taillights — хвостовые огни-габариты;

reverselights — сигнал заднего хода;

headlights — головное освещение (фары);

wheel_rf_dummy — переднее правое колесо;

wheel_lf_dummy — переднее левое колесо;

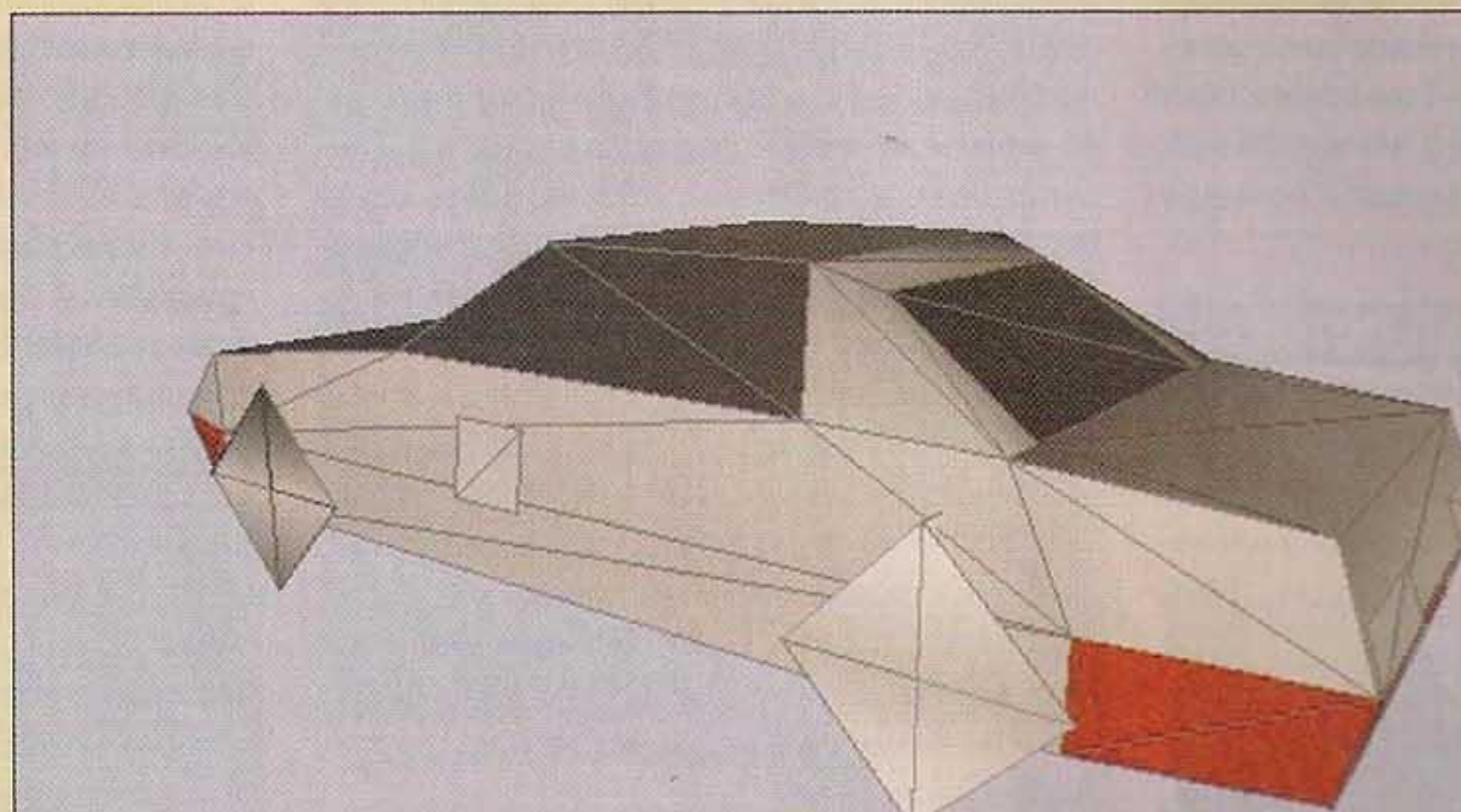
wheel_rb_dummy — заднее правое колесо;

wheel_lb_dummy — заднее левое колесо;

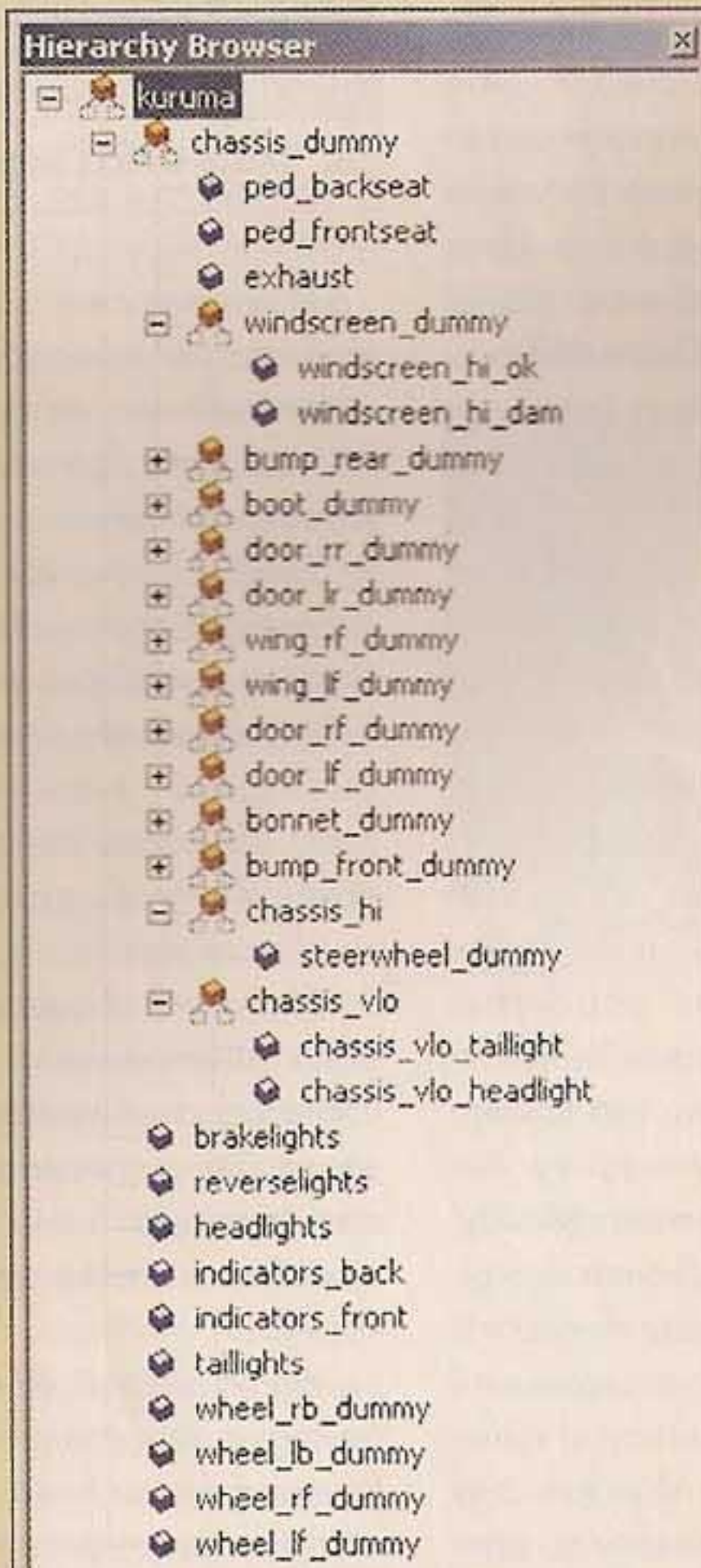
chassis_dummy — центр осей вращения кузова (ставьте этот инфо-узел строго по центру корпуса);

ped_frontseat — расположение водителя и пассажира на переднем сиденье;

ped_backseat — располо-



▲ Рис. 15.



▲ Рис. 16.

ПРОСТРАНСТВЕННОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД К РАБОТЕ В 3D STUDIO MAX

ВЛАДИМИР БОЛВИН v_bolvin@igromania.ru

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В прошлой статье (материал находится *на нашем компактe* в разделе "ИнфоБлок"), посвященной работе в 3D Studio MAX, мы освоили подготовительный этап работы над объемной моделью: рисование контуров для создания сплайнов. Сегодня мы продолжим работу и научимся отрисовывать сплайны и собирать из них виртуальную модель (в нашем примере — модель головы робота).

МАЛЕНЬКИЕ И БОЛЬШИЕ ХИТРОСТИ

Отсканировав карту, ставим полученный графический файл в качестве фонового рисунка в один из видов 3D Max. Для этого заходим в меню **Views/Viewport Background** и в появившемся диалоговом окне выбираем **Files**. После этого остается только указать 3D Max местонахождение файла и, выбрав в списке (слева внизу) вид, в котором он должен отображаться (например, **Front**), нажать кнопку **ok**.

Чтобы сетка не мешала рисованию сплайнов, можно ее временно отключить. Для этого в меню **Views/Grids** снимаем флажок с пункта **Show Home Grid**. Все построенные по такой карте сечений сплайны будут правильно ориентированы относительно друг друга.

Если у вас нет сканера и не хочется тратить время на его поиски, то для копирования сечений могу предложить следующий оригинальный способ.

Карта сечений выполняется на кальке. Каждый слой обводится без соблюдения ориентации относительно других слоев. Главное, не забывайте пометить карандашом на кальке точки, которые соответствуют ориентирующим отверстиям в пластилиновых слоях. По контуру вырезается с карты самый большой слой. Крепится на экране монитора, для чего его нужно слегка смочить водой в нескольких местах. Старайтесь не намочить центр, где находятся два отверстия. Убедившись, что слой хорошо держится, нужно темным фломастером обвести его по контуру. На стекле монитора останется хорошо различимый след (не стоит применять специальные маркеры для письма по стеклу).

ВНИМАНИЕ: не забудьте отметить фломастером оба отверстия, которые вы делали на слоях, для их последующего совмещения друг с другом. Поэтому и не стоит мочить центр бумажного контура, чтобы полученные точки на мониторе не размазались.

ОСНОВЫ СПЛАЙНОЛОГИИ

Приступаем к изготовлению сплайна. Нужно добиться, чтобы от контура, нарисованного фломастером на экране монитора, отбрасывалась тень. Это не шутка! Дело в том, что нарисованный контур оказывается "паря-

щим" над рабочей поверхностью окон 3D Max. Этот эффект создает толщина стекла кинескопа. Если правильно подобрать фоновый цвет окон, а яркий свет будет падать на экран под углом (достаточно 200-ваттной лампы в люстре), то на внутренней поверхности стекла кинескопа появится тень от контура. Тень будет лежать точно на рабочем поле. Такое впечатление, как будто контур уже нарисован. Осталось только обвести его мышкой.

Настройка фона окон. В меню **Customize/Customize User Interface** выбираем вкладку **Colors**, в поле **Elements** устанавливаем **Viewports**. В списке ниже выбираем строку **Viewport Background** и щелкаем мышкой на цветном прямоугольнике слева от списка, обозначенном как **Color**. Выбираем нужный цвет в появившемся диалоговом окне. В основном окне свойств щелкаем на кнопку **Apply Colors Now**.

У меня тень была хорошо видна при следующих значениях цветов: **Red 160, Green 161, Blue 143**.

Если по каким-то причинам вам не удалось добиться яркой тени, можно обвести и "парящий" контур, хотя это и менее удобно. В этом случае цвет фона лучше сделать белым — будет виден контур, а курсор превратится в две темные хорошо различимые черточки.

Цвет выделенной линии сплайна нужно изменить, так как по умолчанию она белая, а значит, будет не видна на белом фоне. Цвет выделенной линии меняется в той же вкладке, где и цвет фона окон, только в **Elements** надо выбрать **Geometry/Selection**. После того, как обведете контур, можно будет вернуть все настройки назад.

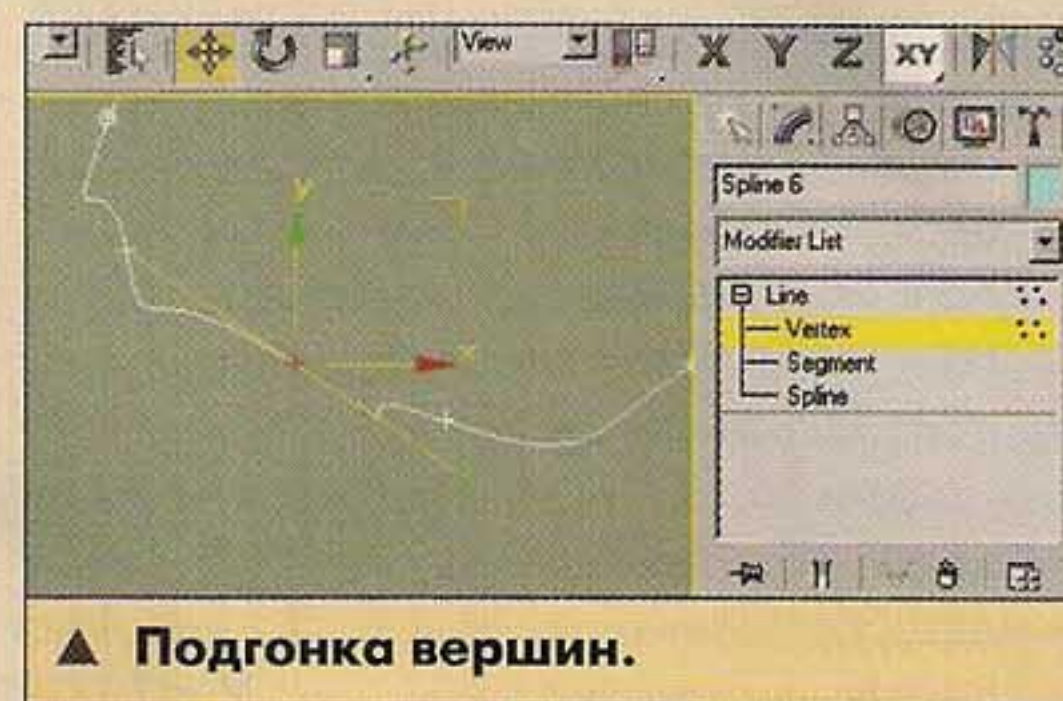
На палитре инструментов щелкаем по значку **Shapes**, нажимаем кнопку **Line**. Прищурив один глаз, не торопясь, короткими щелчками двигаем линию вдоль контура. В местах, где направление контура изменяется, промежутки между вершинами делаем покороче.

После того, как контур будет полностью обведен и курсор вернется к исходной точке, программа предложит создать замкнутый сплайн — соглашаемся. Теперь сплайн нужно подправить: где-то рука дрогнула, где-то вершины слишком близко стоят друг к другу. Выбираем в палитре инструментов пункт **Modify**. В верхнем поле будет стоять название сплайна (в нашем случае **Line01**), которое нужно поменять на что-нибудь более осмысленное (например, указать номер слоя в карте сечений — **Spline 6**). Слева в окошке показан цвет сплайна, который тоже можно изменить, если он близок к цвету фона окон.

Ниже размещен раскрывающийся список возможных модификаций. Под ним располо-

жен список уже примененных к данному сплайну модификаций. В этом списке пока стоит только **Line**. Щелкаем по плюсику слева от надписи и в раскрывшемся списке выбираем **Vertex** (вершины).

Прежде чем начать перемещать вершины, ограничим оси перемещения, щелкнув на панели инструментов по кнопке **XY**. Переходим к сплайну. Вершины отмечены на нем крестиками. Выбираем на панели инструментов **Select and Move**. Там, где линия сплайна получилась кривоватой, — щелкаем по ближайшей вершине (когда вы подводите курсор к вершине, его изображение меняется). После этого изменяемая вершина отмечается на экране красным крестиком с двумя осями (X и Y). Через отмеченную вершину проходят касательные (векторы), на концах которых находятся два зеленых квадратика — управляющие маркеры.



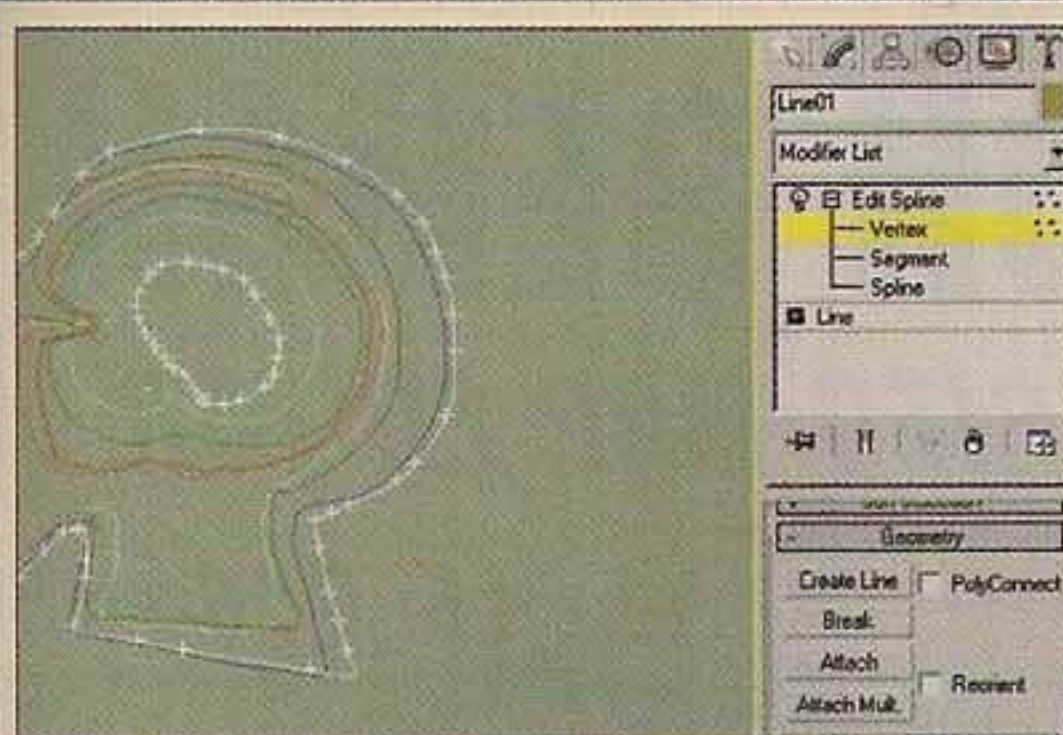
▲ Подгонка вершин.

Изменяя длину и направление касательных векторов с помощью маркеров, управляют кривизной сегмента сплайна. Маркеры иногда называют "ручками" (не удивляйтесь, если встретите в литературе этот термин).

Разберемся, как правильно перемещать вершину. По осям X или Y подводим курсор к нужной оси. Курсор становится похож на две перекрещенные стрелочки. Нажимаем левую кнопку мыши и тащим вершину в нужную сторону. При этом перемещение вершины будет ограничено той осью, на которой была нажата кнопка мыши.

Можно перемещать вершину и по двум осям одновременно. Подводим курсор к вершине (красный крестик) и выполняем выравнивание. Затем подводим курсор к "ручкам" (зеленые квадратик) и, "ухватив" мышкой за маркер, передвигаем его в сторону линии контура.

Когда первый контур перенесен в 3D Max, приступаем к созданию следующего сплайна. Выделите только что нарисованный сплайн и в палитре инструментов щелкните по вкладке **Modify**. Вдвигающейся панели (ниже списка используемых модификаторов) найдите вкладку **Geometry**. Нажмите кнопку **Create Line** и



▲ Объединение сплайнов.

приступайте к обводу нового слоя. Этот сплайн будет теперь добавляться к первому.

Можно выполнить все сплайны по отдельности, а затем присоединить их с помощью функции **Attach Mult** (из вкладки **Modify/Geometry**). Для этого выбираете сплайн, к которому будете присоединять остальные, нажимаете кнопку **Attach Mult** и в появившемся диалоговом окне выбираете присоединяемые сплайны по их названиям.

После того, как все пластилиновые слои переведены в сплайны 3D Max, нужно выставить "глубину" между ними (расстояние по оси Z). Здесь мы будем ориентироваться на толщину слоев.

Настройка окон видов.

Придется часто менять конфигурацию окон 3D Max. Чтобы на экране отображались только те виды, с которыми вам нужно в данный момент работать, зайдите в меню **Customize/Viewport Configuration**. В диалоговом окне выберите вкладку **Layout**. В верхнем ряду отметьте необходимую конфигурацию окон, а в нижнем укажите их тип.

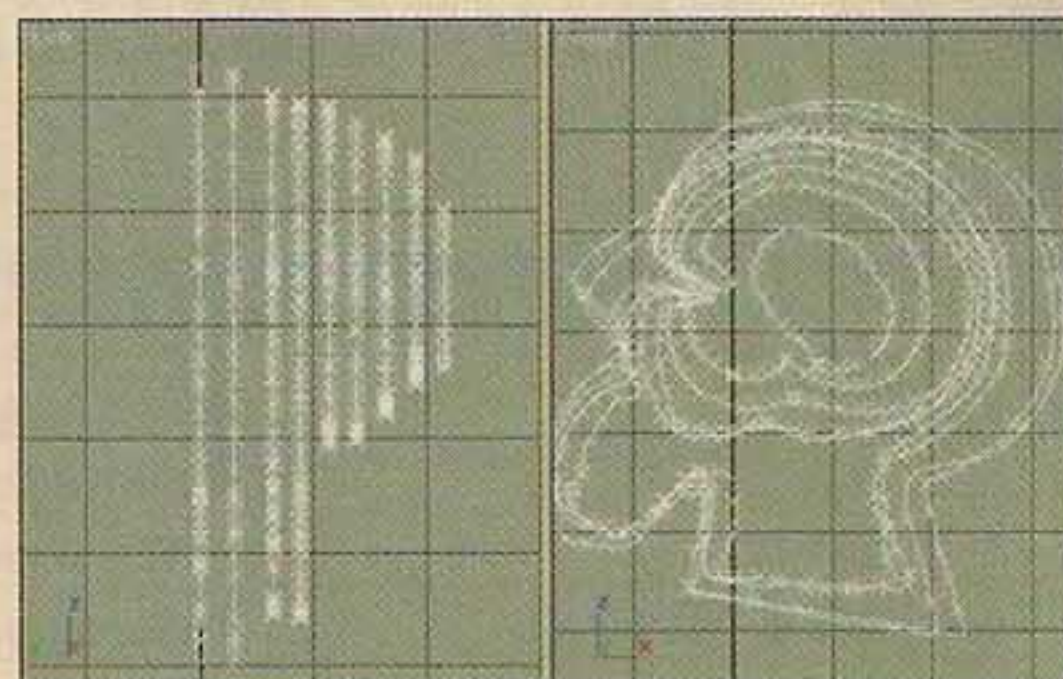
Сначала просто разведем слои в пространстве. Выводим на экран два окна с видами **Front** и **Left**. В первом будем выделять отдельные сплайны, а во втором — перемещать их в пространстве. Выделяем сплайны, выбираем на палитре инструментов вкладку **Shapes**, подводим курсор к сплайнам (курсor должен изменить форму) и щелкаем на каком-нибудь из них.

Переходим во вкладку **Modify** и в стеке (списке модификаторов) раскрываем **Editable Spline**. Выделяем **Spline** (чтобы дальнейшие трансформации касались всего сплайна целиком). Щелкаем мышкой на том сплайне, который должен стоять дальше всех (это будет самый маленький, расположенный в центре). Цвет его должен измениться. Теперь выбираем на панели инструментов **Select and Move** и на виде **Left** перемещаем выделенный сплайн вправо (или влево, если вы нарезали левую часть пластилинового образца).

Обязательно зафиксируйте перемещение только по оси X (или, если у вас оси расположены как-то по-другому, по той оси, которая перпендикулярна плоскости, на которой расположены сплайны на виде **Left**). Для

этого щелкните по кнопке X на панели инструментов.

Закончив с операцией, можно посмотреть на предварительные результаты в окне **Perspective**.



▲ Так выглядят сплайны на окне фронтального вида.



▲ Сплайны в перспективе.

Повращайте сплайны с помощью инструмента **Arc Rotate**. Возможно, вы увидите, что один или два слоя выбиваются из общего ряда (например, не совпадает линия глазниц). Такое могло получиться у тех, кто копировал сплайны "теневым" способом. Значит, ваша рука дрогнула, и вы немного повернули слой вокруг оси. Изменить положение сплайнов очень просто. Выделяете сплайн и, отметив на панели инструментов ось вращения (она должна быть направлена как бы "от вас", внутрь экрана), применяете инструмент **Select and Rotate**.



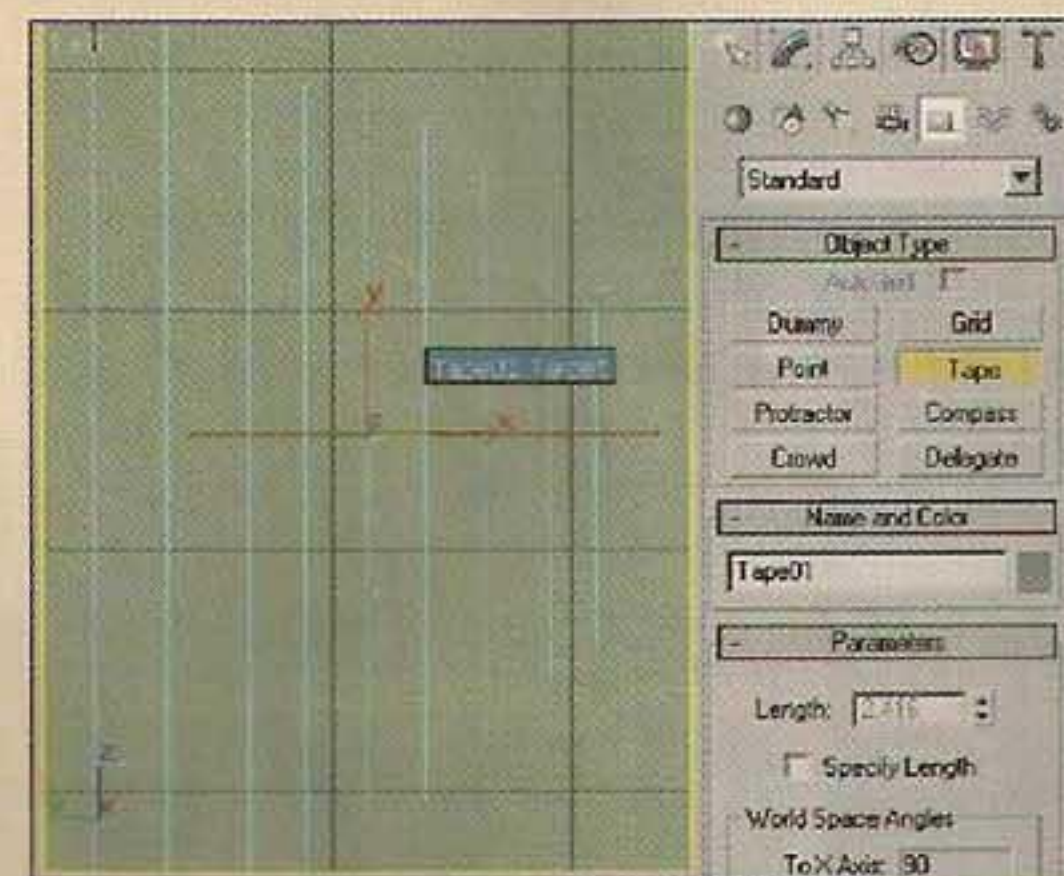
▲ Доработка контура.

Если нужно подправить форму контура, выбираете сплайн, который собираетесь изменять, отмечаете в **Editable Spline** — **Vertex** (или щелкните во вкладке **Selection** плавающей панели **Editable Spline** на значке вершин). В разделе **Geometry** нажмите кнопку **Refine**. Теперь можно добавить на сплайн новые вершины и отредактировать его форму. Чтобы удалить любую вершину, нужно просто выделить ее и нажать клавишу **Delete**.

Для более точного позиционирования слоев относительно друг друга берем карту сечений и вычисляем отношение площади

самой широкой части контура к его толщине на пластилиновом слое. Это величина постоянная и от масштабирования не зависит. Толщину слоя можно измерить штангенциркулем. Затем в 3D Max замеряем длину сплайна этого слоя и по полученному отношению находим расстояние от данного слоя до следующего.

Измерения в 3D Max делаем инструментом **рулетка**. Для этого выбираем на палитре инструментов **Helpers/Tape**. Подводим курсор к выбранному сплайну (появляется табличка с его названием) и щелкаем левой кнопкой мыши. Создан объект **Рулетка**. Начало отсчета отмечается треугольником. Зажав левую кнопку мыши, передвигаем рулетку к следующему сплайну. Когда курсор совместится с выбранным сплайном, белая полоска, движущаяся вместе с курсором, пропадет. Значение можно посмотреть в окне **Length** плавающей панели. Необходимо учитывать, что в этом окне показана общая длина рулетки. Если вы будете производить замеры не строго перпендикулярно плоскостям сплайнов, то результаты окажутся неверны. Поэтому следите за положением рулетки в нескольких видовых окнах.



▲ Инструмент "рулетка" в действии.

Когда рулетка будет уже не нужна, можно ее удалить, просто выделив и нажав клавишу **Delete**.

Когда сплайны будут разведены на положенные расстояния, вы увидите, что вместе слои образовали объемную модель. Если модель получилась недостаточно похожей на пластилиновый оригинал, то никто не мешает вам сложить пластилиновые слои, слепить их в изначальную форму и нарезать поперек, после чего добавить к продольным сплайнам — поперечные.

Вот так, простыми средствами, без длительной практики работы в 3D-редакторе, мы сделали каркас модели, по качеству не уступающей работам профессионалов. Больше всего времени ушло на создание станка для нарезки слоев, на работу же в 3D Max понадобилось не более часа. Точно таким же способом вы теперь можете моделировать объекты любой сложности. Лепить их из пластилина или оконной замазки, нарезать на слои и переносить в редактор.

В следующей статье цикла, которая будет опубликована в одном из ближайших номеров "Игромании", мы освоим технологию создания каркаса для виртуальной объемной фигуры и начнем накладывать на модель текстуры.

ТАКТИКА ВЫЖЖЕННОЙ ЗЕМЛИ

ОСНОВЫ РАБОТЫ В РЕДАКТОРЕ BLITZKRIEG MAP EDITOR

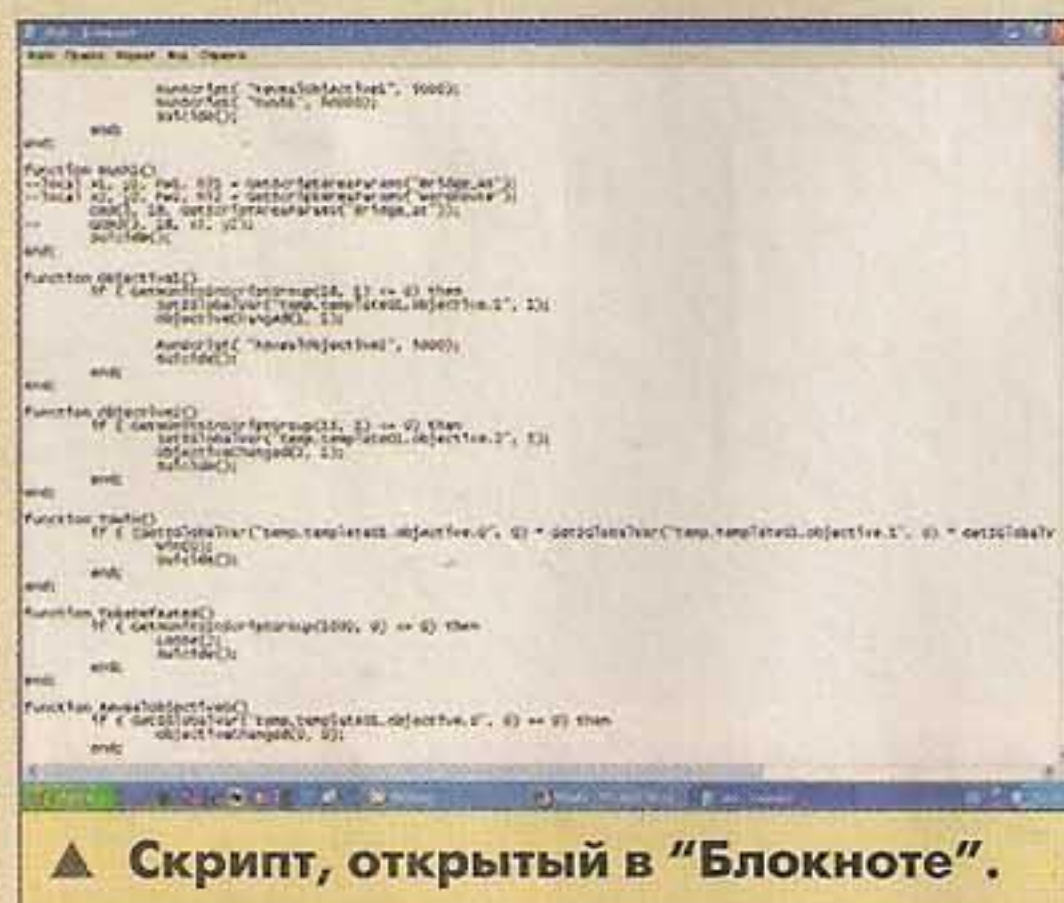
АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ DROW@IGROMANIA.RU

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В прошлой статье мы нарисовали ландшафт карты и расставили юниты. Но все объекты на уровне застыли без движения. Пора вдохнуть жизнь в это сонное царство. В чем нам помогут скрипты. Сегодня мы разберем логику написания скриптов для "Блицкрига" и подкрепим теорию практикой — рассмотрим на конкретных примерах основные группы скриптов.

ТЕОРИЯ

Для написания скриптов в "Блицкриге" используется популярный у разработчиков компьютерных игр язык Lua. Более подробную информацию о нем вы можете найти на сайте www.lua.org. Язык довольно сложный, но с очень широкими возможностями. С помощью Lua можно писать нестандартные скрипты, не пользуясь шаблонами, которые написали разработчики игры.



▲ Скрипт, открытый в "Блокноте".

Именно Lua использовали авторы *Neverwinter Nights*, чтобы оживить мир игры. Статья, посвященная написанию скриптов в *Neverwinter Nights*, была опубликована в январском номере "Игромании" за этот год. Если хотите более детально изучить язык, обратитесь к этому материалу.

Мы же рассмотрим, как работать с Lua в "Блицкриге". Как ни странно, основные сложности возникают не при написании скрипта, а при его активации в игре. К сожалению, в игровом редакторе нет встроенного редактора скриптов. Поэтому придется писать их при помощи сторонних инструментов.

Откройте файл **data.pak**, находящийся в папке **Blitzkrieg\Data**, с помощью WinRAR (должен быть установлен WinRAR версии 3.0 или выше). Из папки **Scenarios\Script** извлеките любой файл с расширением *.lua. Откройте файл с помощью Notepad и сотрите все написанное. Теперь можно писать свой скрипт. Если скрипт написан, нужно активировать его в редакторе. Для этого зайдите в меню **Map\Script** и в появившемся окне укажите месторасположение скрипта.

Теперь что касается непосредственно написания скрипта. Несмотря на кажущуюся слож-

РЕДАКТОР:

Blitzkrieg Map Editor

ГДЕ ВЗЯТЬ:

Устанавливается вместе с игрой

ВОЗМОЖНОСТИ:

100% игровых

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Выше средней

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Устанавливается вместе с игрой



▲ Обязательно пользуйтесь мануалом. В нем находятся описания всех функций.

ность, структура "тела" любого скрипта стандартна. В основе его работы лежит принцип проверки условий. Скрипт состоит из набора самых разнообразных функций, которые отвечают за действия различных игровых объектов. Например, функции могут определять перемещение юнитов в указанную зону, проверять количество юнитов в отряде или изменять погодные условия. Все скрипты для конкретного уровня, даже если они никак не связаны друг с другом, нужно писать в одном файле — это связано с особенностями Lua. Правда, иногда это приводит к путанице. Все функции и их назначение перечислены в мануале в разделе "Язык сценариев".

СОЗДАНИЕ ГРУПП

Через скрипты нельзя обращаться к отдельным юнитам — только к группам, заданным в редакторе. Если вы хотите определить действия одного конкретного юнита, вам просто нужно сделать группу, в которую будет входить один юнит.

Чтобы сформировать группу, в редакторе зайдите на панель **Reinforcement Groups**. Нажмите на кнопку **New Group** и в появившемся поле впишите идентификационный номер группы (как устанавливать идентификационные номера юнитам, мы разобрали в первой части статьи). Этот номер будет использоваться в скриптах. Чтобы добавить к группе юнит или несколько юнитов, нажмите на кнопку **Add Group With scripted** и в появившемся поле идентификационный номер юнита. Одной группе можно дать одновременно несколько номеров.

Иногда в скриптах приходится обращаться к той или иной области карты. Но в скрипте нельзя просто написать, что, например, группа 144

должна атаковать базу. Базу тоже надо как-то определить. Для этого существуют сценарные области — это просто локации на карте, которым в редакторе присвоены номера или имена. Чтобы создать сценарную область, зайдите на панель **Map Tools** и щелкните по **Script Area Tool**. Выберите форму сценарной области — **Rectangle** (Прямоугольник) или **Circle** (Круг) — и, удерживая левую кнопку мыши, растяните область до нужного размера. Теперь задайте имя области (можно просто вписать номер) в окошке рядом и нажимайте кнопку **Ok**. Имя должно появиться в списке на панели **Map Tools**.

ПРАКТИКУМ

Научиться программировать на Lua на основе только одной статьи нельзя. Понадобилось бы не менее десяти материалов по 5-6 страниц каждый. Но для того, чтобы "оживить" любой уровень "Блицкрига", вам и не нужно уметь программировать на Lua. Достаточно иметь перед глазами примеры основных групп скриптов и уметь изменять их в зависимости от ситуации.

Рассмотрим основные виды скриптов на примере одного большого скрипта (он включает несколько мелких скриптов) из миссии, которую разработчики почему-то исключили из игры. Скрипты данной миссии сохранились в ini-файлах "Блицкрига". Скрипт описывает защиту областей **Podol** и **Plazdarm**. Цель — уничтожить все юниты с идентификационным номером 21, 201, 210.

```
local num = GetUnitsInScriptGroup(21) +
GetUnitsInScriptGroup(201) +
GetUnitsInScriptGroup(210);
if ( num <= 0 ) then
RunScript( "Victory", 4000);
Suicide();
end;
end;
```

В этой части скрипта задаются условия победы. Сначала определяется локальная переменная **num**, через которую в дальнейшем скрипт обращается к группе юнитов, имеющих идентификационные номера 21, 201, 210. Затем задаются условия проверки. Если локальная переменная **num** станет меньше или равна нулю (это произойдет, когда в отрядах противника не останется ни одного юнита), выполняется скрипт **Victory** (Победа). Этот скрипт будет выполняться каждые 4 секунды. Когда условие выполнится, скрипт отключится функцией **Suicide**.


```
function TobeDefeated()
if ((GetUnitsInArea(1, "Plazdarm") > 1) or (
GetUnitsInArea(1, "Podol") > 1)) then
Loose();
Suicide();
end;
end;
```

Данный участок скрипта задает условия поражения. Если вражеские юниты находятся на сценарной области с названиями (про сценарные области смотрите на врезке) Plazdarm или Podol, игроку засчитается поражение.

```
function Victory()
Win(0);
Suicide();
end;
```

Данный участок скрипта запустится после выполнения первого условия, описанного выше. Точно указывается, какая сторона победит. В скобках оператора Win стоит значение ноль, которое определяет, кому будет засчитана победа. Нулем в игре обозначается сторона, за которую играете вы.

```
function Attack0()
Cmd(3, 20, GetScriptAreaParams( "Podol" ));
Suicide();
end;
function Attack1()
Cmd(3, 21, GetScriptAreaParams( "Podol" ));
Suicide();
end;
function Attack2()
Cmd(3, 201, GetScriptAreaParams(
"Plazdarm" ));
Suicide();
```

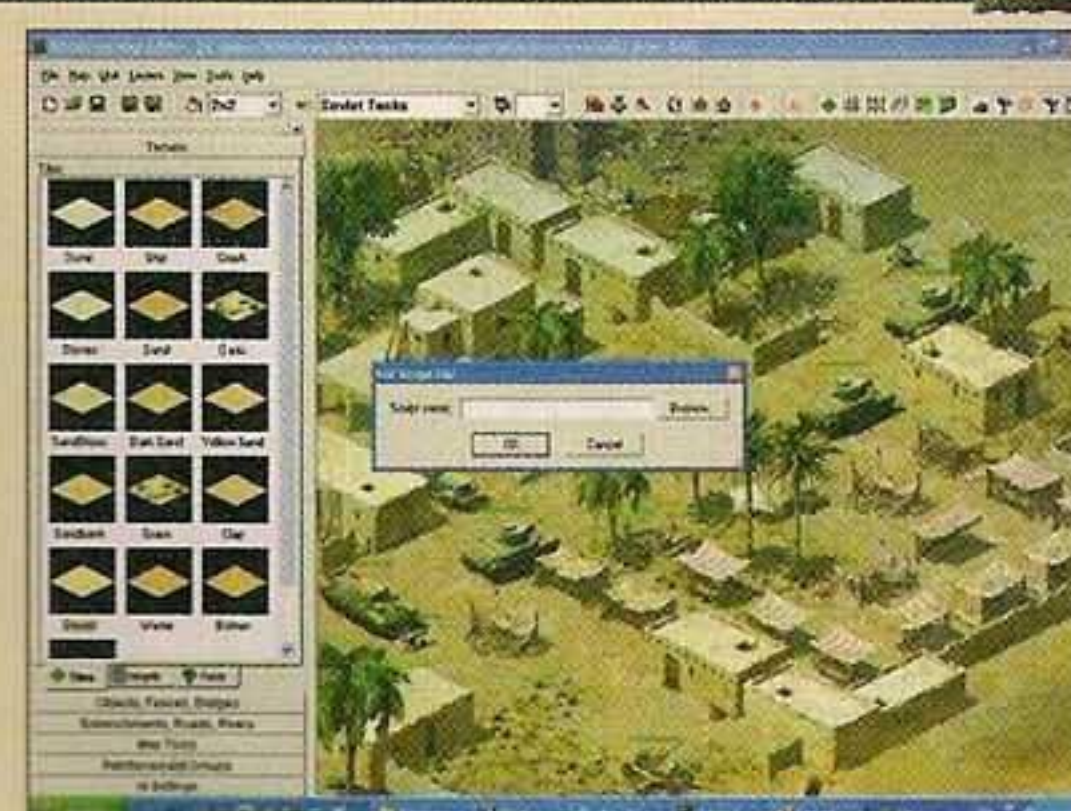
```
end;
```

Скрипт атаки. Все внимание на то, что прописано в скобках рядом с операторами. Цифра "3" рядом с оператором Cmd обозначает, какую команду должен выполнить юнит. Полный список команд вы найдете в мануале, устанавливаемом вместе с игрой. В данном случае команда — штурм (Attack) указанной точки. Далее в скрипте указано, какая группа какую локацию отправится штурмовать.

```
function Attack3()
if ((GetUnitsInArea(1, "Okuninovsky most")
> 0) or ( GetUnitsInScriptGroup(201) <= 2) )
then
Cmd(3, 210, GetScriptAreaParams(
"Plazdarm" ));
Suicide();
end;
end;
```

Еще один скрипт атаки, чуть более сложный. Проверка месторасположения и количества юнитов в разных группах. Обратите внимание на строку GetUnitsInScriptGroup(201) <= 2. Когда количество юнитов в группе со сценарным номером 201 будет меньше или равно двум, атаку начнет группа со сценарным номером 210.

```
function Init()
RunScript( "ToWin", 3000);
RunScript( "TobeDefeated", 3000);
RunScript( "Attack0", 1000);
RunScript( "Attack1", 300000);
RunScript( "Attack2", 10000);
RunScript( "Attack3", 5000);
end;
```



▲ Чтобы загрузить скрипт в редактор, достаточно просто прописать название скрипта в поле Set Script File.

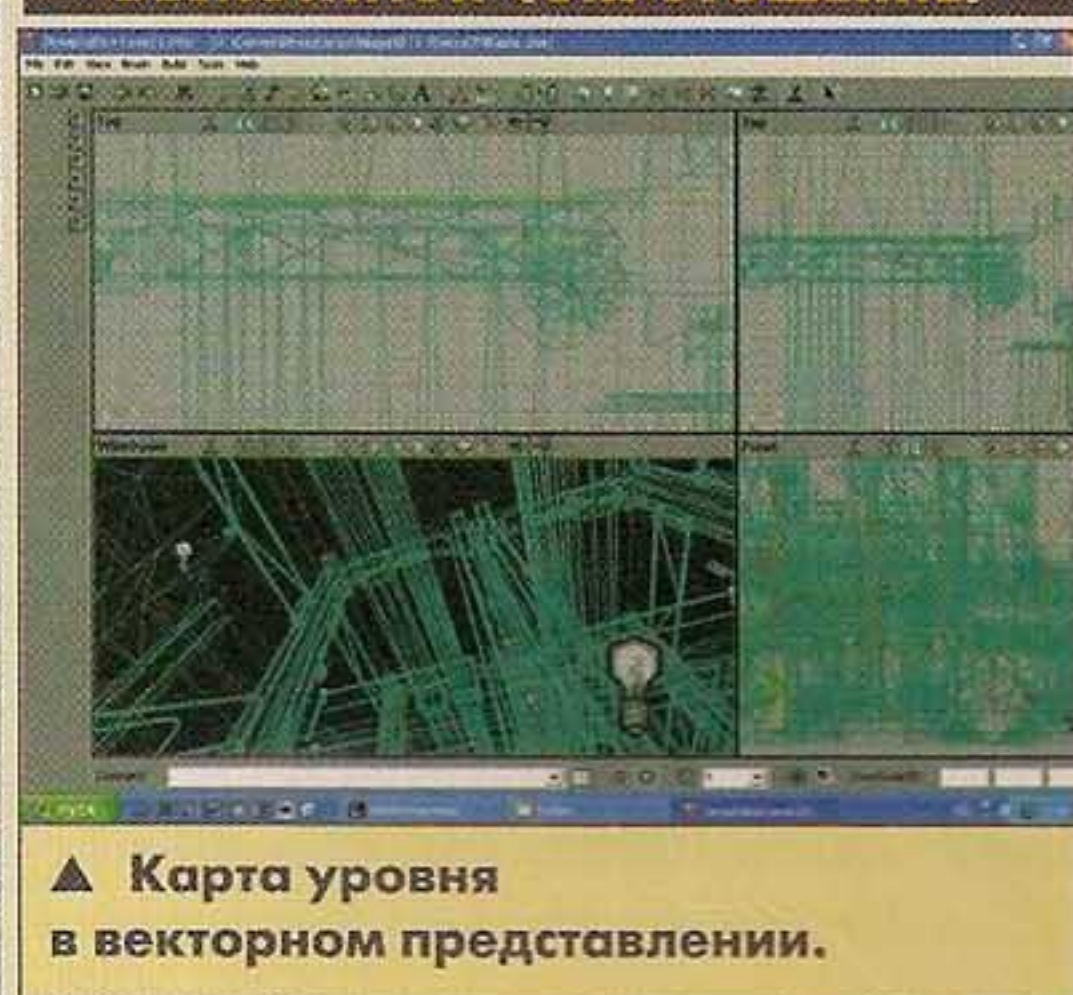
Последний скрипт, запускающий предыдущие скрипты с указанной периодичностью. Обратите внимание на функцию Init(). При запуске карты сразу запускается эта функция, и уже через нее вызываются все проверочные функции и установки.

На основе рассмотренного нами скрипта вы можете создавать скрипты движения и атаки практически любой сложности для собственных уровней. Достаточно просто скопировать текст скрипта-исходника и изменить в нем некоторые параметры, чтобы получился совершенно новый скрипт.

P.S. Выражаем благодарность всем сотрудникам Nival Interactive и особенно Александру Винникову за помощь, оказанную в написание статьи. ■

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

DEVASTATION (ОПУСТОШЕНИЕ)



▲ Карта уровня в векторном представлении.

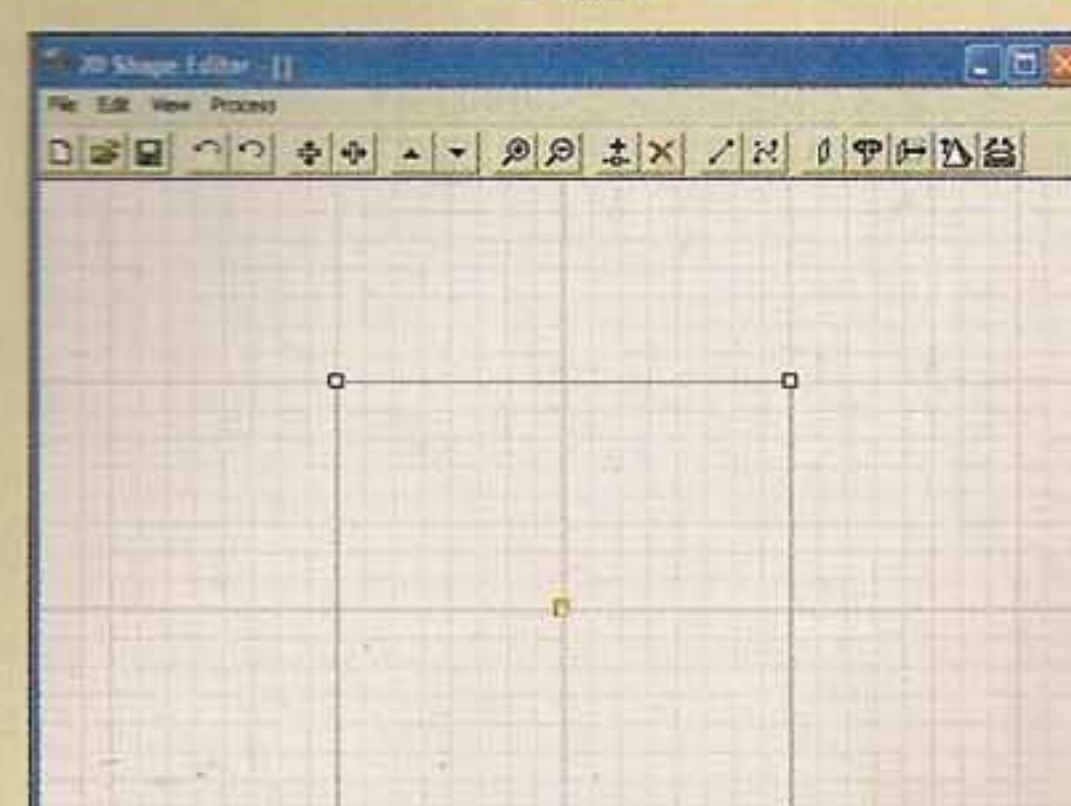
Где взять: Устанавливается вместе с игрой
Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных миссий и мультиплеерных карт. Интерфейс выполнен стандартно, но количество кнопок и опций просто огромно. Все опции размещены очень логично, и найти нужный инструмент

или настройку совсем несложно. Имеется четыре окна редактирования. Над каждым окном находятся кнопки, с помощью которых можно изменять вид на уровень в данном окне. Основных режимов редактирования в любом окне два: 2D-чертеж и 3D-чертеж. Каждый режим имеет несколько дополнительных режимов. Например, 2D-чертеж может отображать карту сбоку или сверху. А на 3D-чертеже объекты могут быть представлены как модели в игре или как набор аксонометрических плоскостей.

Несколько непривычно реализованы расстановка объектов на уровне и создание ландшафта. Вместо того, чтобы создать ландшафт стандартной кистью, а объекты — перетаскать на карту, придется лазить по многочисленному меню, задавать множество параметров и с точностью до пикселя указывать, где какой объект нужно разместить. Это не то чтобы неудобно, просто необычно, приходится привыкать.

В редакторе есть встроенный модуль для создания роликов на движке игры. Также имеется удобный поисковик ошибок. Он быстро просканирует карту и укажет все недочеты,

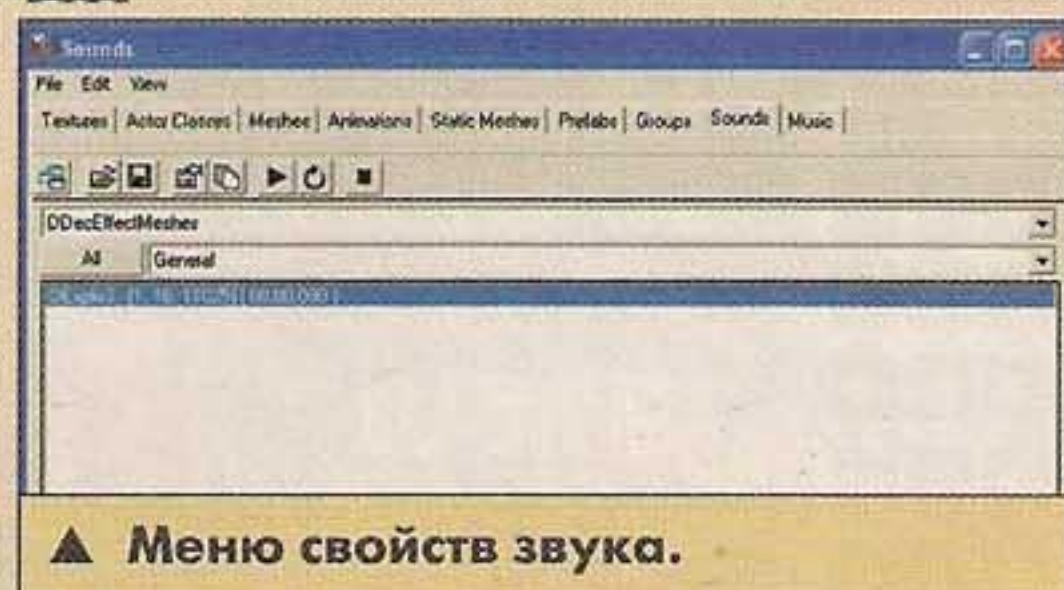


▲ В редактор встроено множество дополнительных утилит.

из-за которых уровень может не подгрузиться в игре.

Все действия, которые вы совершаете в редакторе, записываются в лог-файл. Его можно просмотреть в любой момент, что позволит не запутаться при детальной настройке уровня.

Еще одна очень важная особенность редактора — в него разрешено импортировать новые текстуры и модели, а значит — созда-



▲ Меню свойств звука.

вать моды, совершенно не похожие на оригинальную игру. В комплекте с редактором поставляется дебагер скриптов, с помощью которого можно вытащить скрипты из игры, изменить их и использовать для новых уровней.

ВЕРДИКТ: Сложный, но многофункциональный редактор, позволяющий создавать уровни, по сложности близкие к оригинальным. Замысловатый интерфейс, основанный на многочисленных меню, не минус — просто особенность редактора.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■ ■ ■ ■ ■

FALLOUT 2

Где взять: С нашего компакт или с <http://fallout.blackisle.com>

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Основное назначение редактора — изменение оригинальных игровых карт. К сожалению, новые карты разрешено создавать только с использованием расширенных скриптов, а их редактор как раз не поддерживает — разработчики заблокировали эту возможность. Но встроенные в игру карты нетрудно изменять до неузнаваемости: наносить новые текстуры, расставлять дополнительные объекты, добавлять новых персонажей.

Редактор, несмотря на то, что разработчики только сейчас выложили его для всеобщего скачивания, был написан более шести лет назад. Именно в нем создавались все карты для Fallout 2. За отчетный период редактор несколько устарел. Например, стандартную на сегодняшний день для игровых редакторов кисть тогда еще не придумали. Поэтому отдельные тайтлы ландшафта приходится выставлять на карту по одному. Сложен и сам выбор нужного тайтла (или предмета). Они показаны в виде списка внизу экрана. Чтобы найти нужный предмет из десятков представленных, нужно прокрутить иногда весь список из начала в конец.



▲ Прорисовка интерьера здания и расстановка персонажей.

В Fallout нельзя масштабировать карту или поворачивать камеру, поэтому разработчики придумали специальные фильтры, с помощью которых можно визуализировать объекты, находящиеся вне поля зрения (например, за стеной дома). Реализована данная функция не слишком удобно, но после получаса работы в редакторе к этой недоработке привыкаешь.

Еще одно неудобство — редактировать объект можно, только если выбран соответствующий ему класс объектов. Если выбран класс, например, "стены", то редактировать содержимое какого-нибудь ящика получится только тогда, когда вы переключитесь на класс "ящики". Зато редактировать разрешено практически все объекты игрового мира. От заплечного мешка главного героя до характеристик гигантских гекко.

И еще раз обратим ваше внимание на скрипты — они в редакторе только используются, а не редактируются. Редактировать скрипты придется только во внешнем текстовом редакторе. Но вот внедрить измененный скрипт обратно в игру уже не получится.

ВЕРДИКТ: Сложный редактор с множеством функций и большим количеством ограничений. Делать совершенно новые карты разрешено только на основе старых. Скрипты тоже изменению не поддаются. Но для настоящих фанатов Fallout — это пока единственная возможность создавать модификации.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■ ■ ■ ■ ■

RISE OF NATION

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

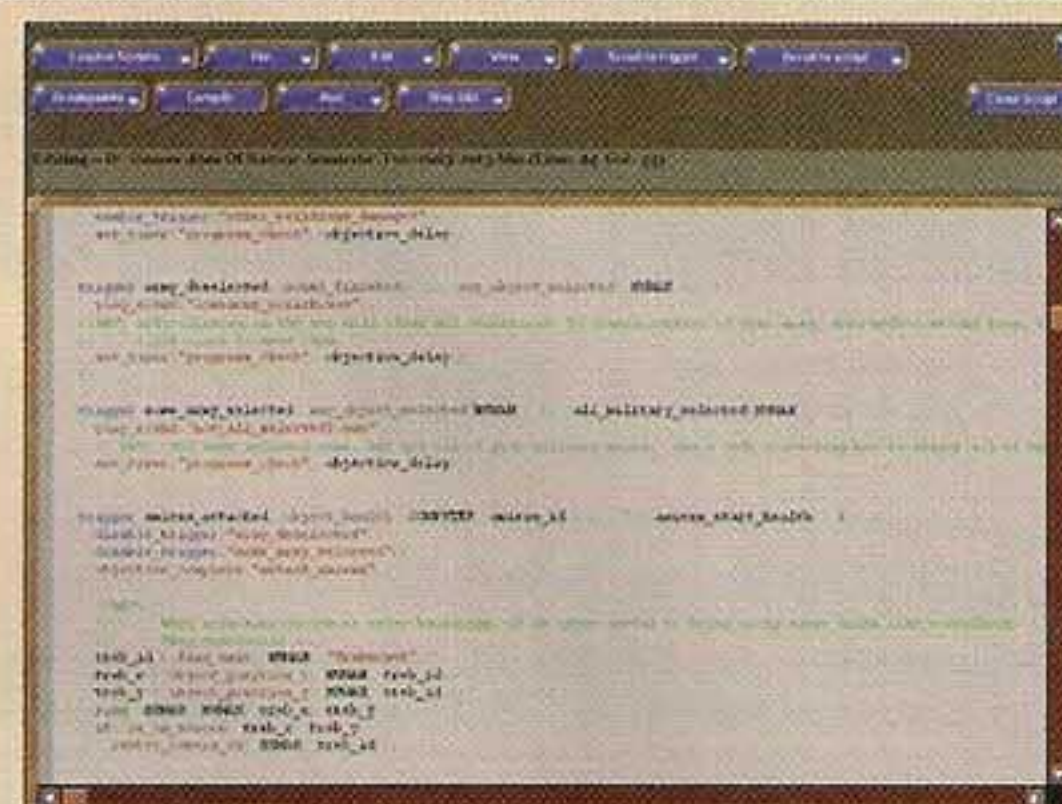
Возможности: 80%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: С помощью редактора можно делать кампании, одиночные и мультиплеерные карты. Изменять оригинальные карты не получится — они упакованы в архивах неизвестного формата. Утилиты, работающие с данными архивами, еще появятся, но пока разрешено только делать карты, что называется, с нуля.

Интерфейс редактора прост и интуитивно понятен. Снизу находятся инструменты для создания карты. В нижнем правом углу — миникарта. В нижнем левом углу — меню для выбранного инструмента. Посередине — экран редактирования. В верхнем левом углу — список установленных игроков.

Объекты и юниты отображаются на панели инструментов в виде значков. Для облегчения поиска встроены фильтры, позволяющие сортировать объекты по определенным признакам. Характеристики зданий и юнитов можно изменять: имя, стоимость, условия для производства, боевые показатели... Это — основная особенность редактора. То, что в большинстве других игр получится сделать только изменяя скриптовые файлы (то есть вскрыть игру), в RoN легко настраивается в редакторе. Стартовые условия для игроков также разрешено настроить: количество ресурсов, век начала раунда, количество проведенных исследований.

У редактора есть одна неприятная особенность. Нельзя изменять текстуры поверхности отдельных участков карты. Только всей карты сразу. И хотя разработчики заготовили большое количество текстур, все равно не по-



▲ Скриптовый язык Lua.



▲ Юниты из разных временных эпох в одной компании.

лучится совместить их на одной карте. Придется делать либо пустынную, либо арктическую, либо, например, равнинную карту.

Есть простенький генератор карт. Чтобы получить новую карту, достаточно задать всего несколько параметров. Созданная карта будет иметь, что называется, нулевой баланс, поэтому ее все равно придется дорабатывать вручную.

Для изменения ландшафта предназначен 2D-редактор местности. Он представляет собой карту с видом сверху, рядом расположены основные инструменты для редактирования ландшафта. Это не совсем удобно: очень трудно сделать детальную прорисовку. Был замечен следующий баг — отменить совершенные действия нельзя, хотя кнопка для этого существует. Поэтому, дорабатывая ландшафт, будьте предельно внимательны: "откат" сделать не получится.

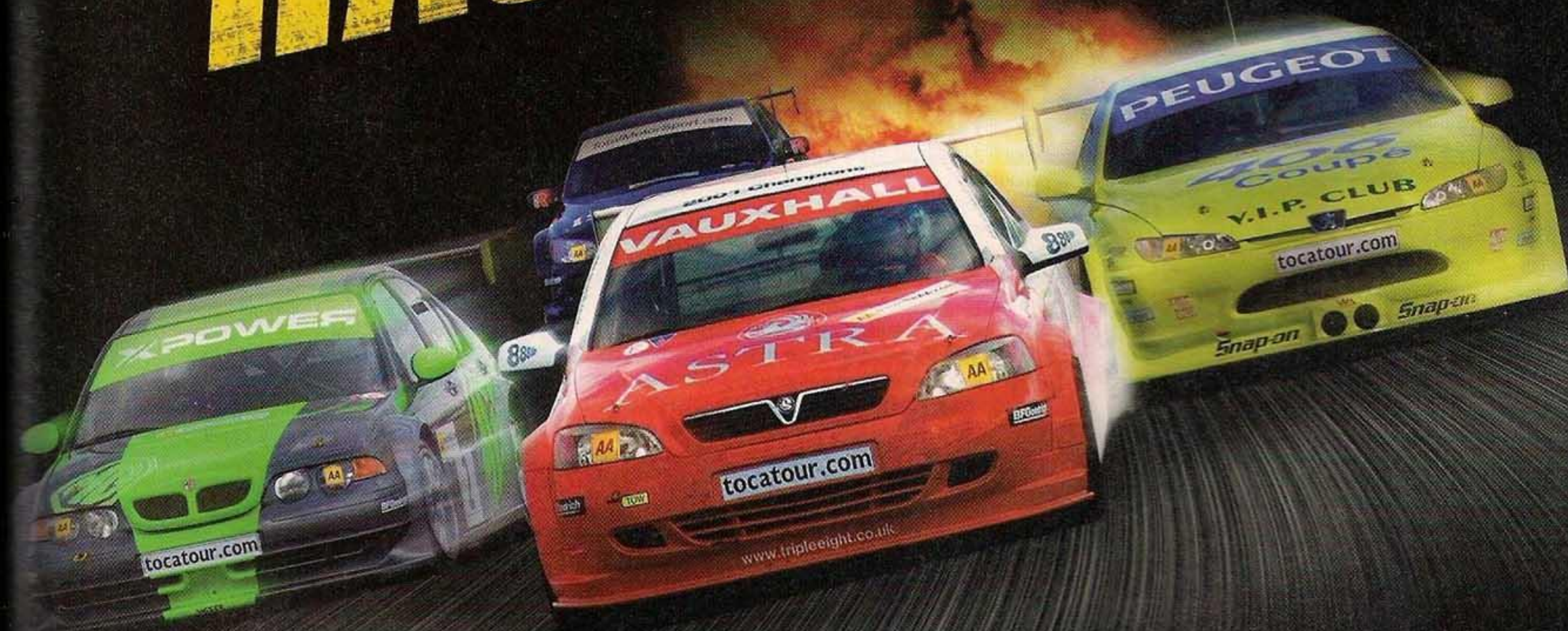
Для написания скриптов используется сценарный язык Lua. Хотя мануала по написанию скриптов нет, к каждой функции в самом редакторе дано подробное объяснение. Редактор скриптов можно запустить как из редактора, так и отдельно — из главного меню. Написанный скрипт несложно опробовать прямо в редакторе.

ВЕРДИКТ: Очень мощный редактор. Позволяет создавать кампании практически любой сложности. Мелких недочетов хватает, но они вряд ли остановят настоящих фанатов игры.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■ ■ ■ ■ ■

Над подготовкой блока "Игровые редакторы" работали:
Fallout 2 — Андрей "reD^NameLess" Желтяк (nameless@igromania.ru)
Devastation ("Опустошение"),
Rise of Nation — Александр Тараканов (drow@igromania.ru)

1СTM RACE DRIVER



Кладовая

ПРОГРАММИСТА

ЯЩИК ПАНДОРЫ

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ MASTERK@IGROMANIA.RU

ИГРА "УГАДАЙ ЧИСЛО"

В прошлой статье цикла "Кладовая программиста" мы вместе с вами создали довольно мощный текстовый редактор. Вы наверняка самостоятельно внесли в него не одно изменение, но надо двигаться дальше.

Хочется сделать что-нибудь эдакое, но вот что? Не писать же сразу **Doom IV**? Это нам пока не по силам, но можно сделать что-то более простое. Сегодня мы с вами напишем настоящую игру. Игру "Угадай число". Разочарованные возгласы? Конечно, игра очень проста и стара как мир, но на ее примере вы поймете, как вообще делаются игры. Мы ведь будем писать не простую угадку, какую обычно встраивают в сотовые телефоны, а угадку продвинутую. Игру будет вести виртуальный ведущий. И пусть мы пока не в силах дать ему голос, зато обаяние — проще простого. Наша угадка будет вести рейтинги игроков и сохранять их в отдельном файле.

ПЛАНОВ ГРОМАДЬЕ

Начнем с написания дизайн-документа. Это важнейший этап разработки, и если им пренебречь, проект вряд ли доживет до релиза. Мы не будем писать полноценный диз-док для "Угадайки", но в общих чертах наметить возможности стоит.

Основное окно будет состоять из двух логических зон. Вверху мы поместим картинку ведущего. Вы видели, как "говорят" герои в комиксах? Вот так же будет говорить и наш персонаж. Мы сделаем пять стандартных фраз, которые полностью описывают геймплей. При старте новой игры ведущий говорит: "Я загадал число. Отгадай-ка его!". После этого игрок вводит свой вариант в текстовое поле ввода под персонажем и нажимает кнопку, которую мы поместим рядом. Шутки ради пусть название этой кнопки будет всегда разным, например:

"Хм... может быть, это?"

"Я знаю, твое число — вот это!"

"Я разгадал тебя!"

"Ты хитрый, но я хитрее"

Если игрок отгадал, ведущий говорит: "Ты угадал! Молодец! Сыграем еще раз?". Если игрок не угадал, ведущий подсказывает: "Мое число больше" или "Мое число меньше". Во время игры подсчитывается число попыток, которые понадобились игроку, чтобы отгадать число. Если игрок побил рекорд и отгадал за минимальное число попыток, появляется таблица рекордов и предложение ввести свое имя. Таблицу рекордов можно также вызвать в любое время с помощью специальной кнопки. Геймплей мы расписали, на главной форме не хватает только кнопок *Новая игра*, *Рекорды* и *Выход*.

Примерный план игры готов. Пора приступать к реализации.

С ПЫЛУ, С ЖАРУ

Кликните дважды по иконке *Дельфи*. Утилита запустится и откроет новый проект. Сохраните его. Главная форма у нас будет высокой и узкой, поэтому измените ее размеры соответствующим образом. Через **Object Inspector** установите свойство **Caption** формы в "Угадайка". Можно начинать проектировать саму форму. Но до это-

го ее необходимо настроить. Что будет, если игрок вздумает развернуть окно на весь экран? Все элементы управления (кнопки, рисунок нашего ведущего, поле ввода) окажутся в верхнем левом углу формы, а остальное пространство будет пустым. Зрелище не для слабонервных. Такие огрехи выдают новичков и неряшливых программистов. Исправим эту оплошность. Кроме того, игроку надо запретить мышкой изменять размеры окна (по умолчанию эта возможность включена).

Изменим тип границы окна. Откройте свойство формы **BorderStyle**: вместо **bsSizeable** поставьте **bsSingle**. Разверните список под свойств **BorderIcons** и свойство **biMaximize** установите в **False**. В прошлый раз (в предыдущей статье цикла) вы наверняка заметили, что после запуска программы окно оказывается в том месте, где вы оставили форму при проектировании. Это не очень удобно. Давайте сделаем так, чтобы каждый раз при запуске игры форма оказывалась строго в центре экрана. Для этого достаточно установить свойство **Position** формы в **poDesktopCenter**.

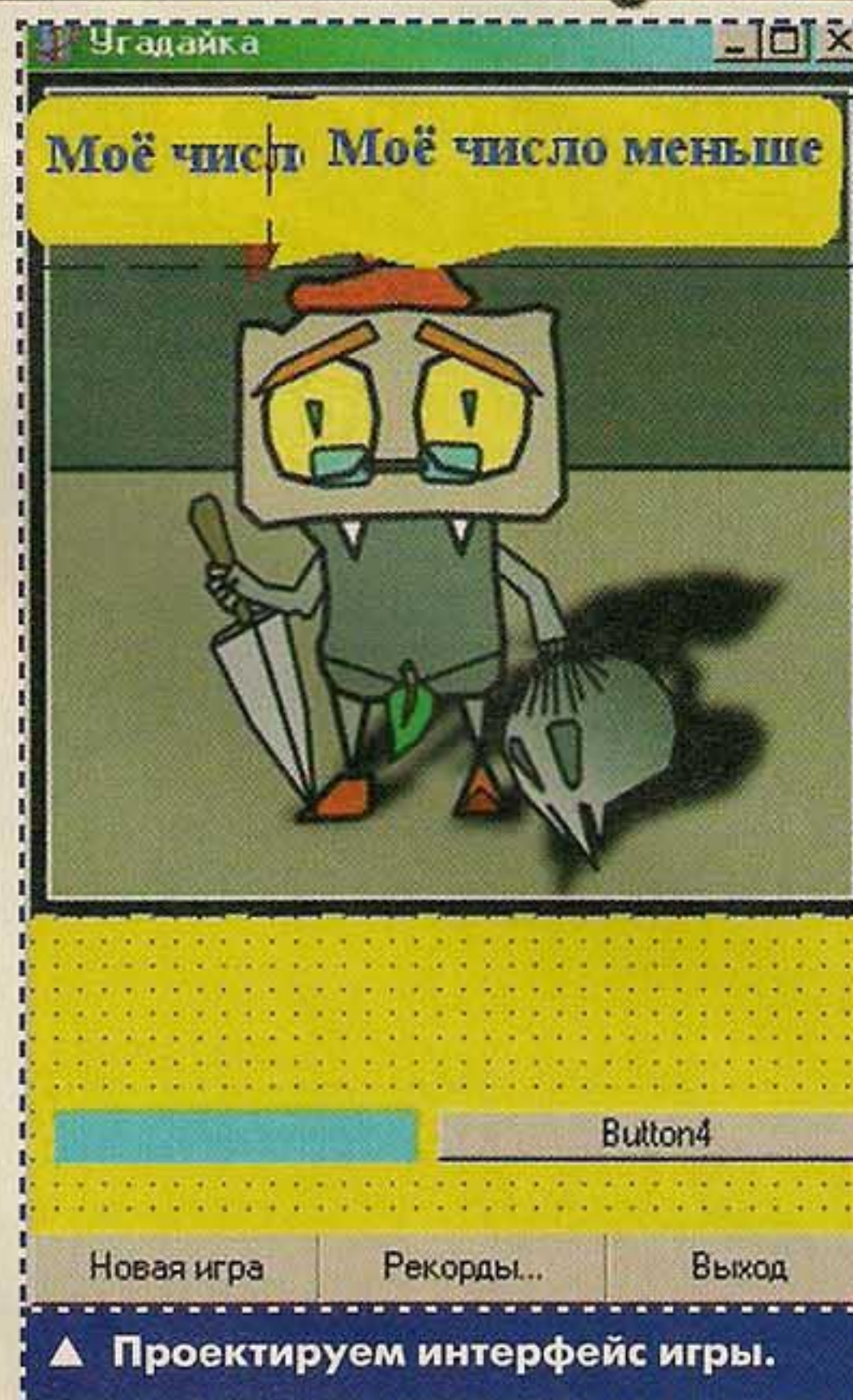
Приступим к наполнению формы. Внизу формы поставьте три кнопки одинакового размера так, чтобы они тесно прилегали друг к другу и к нижней границе окна. В их свойства **Caption** запишите соответственно *Новая игра*, *Рекорды...* и *Выход*. Обратите внимание, что *Рекорды* мы написали с тремя точками. По правилам **Windows** это значит, что после клика по кнопке перед пользователем откроется новое окно. Чуть выше поместите поле ввода (**TEdit**), а рядом — кнопку без надписи (мы будем выбирать ее случайным образом). Не забудьте очистить поле ввода в свойстве **Text**.

Займемся графикой. Нашим ведущим станет симпатичный вампир за авторством **Алексея Макаренкова**. Вы можете нарисовать какого-нибудь персонажа сами; ну, а если рисуете плохо, то можно воспользоваться отсканированной фотокарткой или позаимствовать рисунок вампира с нашего компакт. Поместите на самое видное место нашей формы картинку (компонент **TImage** на вкладке **Additional**) и с помощью маленькой кнопочки с тремя точками напротив свойства **Picture** загрузите **pic.jpg** с вампиром-ведущим. Но вот беда: не понимает "Дельфи" формат **jpg**. Это надо исправить. Добавьте в строчку **uses** модуль **jpeg**. Теперь строчка **uses** выглядит примерно так:

```
uses Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Controls, Forms, Dialogs, StdCtrls, ExtCtrls, jpeg;
```

Пора загружать картинку. Но вампир у нас статичный. Как же он будет разговаривать с игроком? Да так же, как персонажи "разговаривают" в комиксах, с помощью воздушных шариков-фраз. Нарисуйте картинки всех возможных фраз, или возьмите их с нашего диска. Идея такова: мы помещаем поверх картинки ведущего картинки всех его фраз и делаем их невидимыми; как только ведущий что-то говорит, соответствующая фраза становится видимой. Если до этого была видимой другая фраза, она становится невидимой.

Поместите на форму картинки всех фраз. Не забудьте поставить свойство **Transparent** этих картинок в **true**, а свойство **Visible** в значение



False, ведь с самого начала все картинки должны быть не видны. Фразы "Я загадал число..." и "Ты угадал..." размещаем сверху по центру, фразу "Мое число больше" — слева, а фразу "Мое число меньше" — справа.

Неплохо бы покрасить форму в какой-нибудь цвет, например, в желтый. Просто установите свойство **Color** формы в **clYellow**. Поле ввода можно покрасить в небесный цвет. Для этого установите его свойство в **clAqua**. Чтобы придать некоторый стиль и необычность полю ввода, его стоит сровнять с формой; для этого установите свойство **BorderStyle** (поля ввода, а не формы) в **bsNone**.

Давайте сделаем поле ввода активным по умолчанию. Поставьте у формы свойство **ActiveControl** в **Edit1**, и при каждом запуске курсор будет сразу появляться в поле ввода.

Необходимо изменить шрифт всех четырех кнопок и поля ввода на что-то более подходящее. За шрифты любых элементов отвечает свойство **Font**. Можно изменять шрифт, регулируя под свойства этого комплексного параметра, но лучше и проще щелкнуть на маленькую кнопочку с тремя точками напротив надписи **Font** в объектном инспекторе. Перед вами появится большое окно, в котором есть возможность изменить гарнитуру, начертание, кегль и цвет надписи.

Договоримся о логических именах объектов, чтобы дальше по тексту не называть все время кнопки русскими именами. Кнопка *Новая игра* будет — **Button1**, *Рекорды...* — **Button2**, *Выход* — **Button3**, поле ввода — **Edit1**, картинка ведущего — **Image1**, картинка "Я загадал число..." — **Image2**, картинка "Ты угадал..." — **Image3**, картинка "Мое число больше" — **Image4**, картинка "Мое число меньше" — **Image5**.


```

Unit1
n:=random(100);
c:=0;
end;

procedure TForm1.Button4Click(Sender: TObject);
begin
  ChangeCaption;
  if strtoint(edit1.text)>n then begin
    say(3);
    c:=c+1;
  end;
  if strtoint(edit1.text)<n then begin
    say(2);
    c:=c+1;
  end;
  if strtoint(edit1.text)=n then begin
    say(1);
    if c<maxc then form2.showmodal;
  end;
  Edit1.Text:='';
end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);

```

▲ Процедура обработки клика по Button4 в редакторе кода.

1024° ПО ФАРЕНГЕЙТУ

Интерфейс готов. Пора программировать игровую модель. Осмотрим форму. Первое, что бросается в глаза, — безымянная кнопка. На этой кнопке каждый раз должны меняться надписи. Мы можем прописать изменение надписи во всех местах, где это требуется, но зачем усложнять себе жизнь? Давайте создадим отдельную процедуру, которая только тем и будет заниматься, что менять надписи на кнопке. Переключайтесь на окно редактора кода и после слова **implementation** пишите:

```

procedure ChangeCaption;
begin
  case random(5) of
    0:Form1.Button4.Caption:='Хм... может быть, это?';
    1:Form1.Button4.Caption:='Я знаю, твое число — вот это!';
    2:Form1.Button4.Caption:='Я разгадал тебя!';
    3:Form1.Button4.Caption:='Ты хитрый, но я хитрее!';
    4:Form1.Button4.Caption:='Попробуем вот так...';
  end;
end;

```

Разберем процедуру. Заголовок и объявление процедуры — понятны. Дальше идет конструкция **case A of B [C,D...]**. Это конструкция выбора какой-то команды в зависимости от состояния переменной A. Если конструкция **random(5)** будет равна, скажем, единице, выполнится команда **Form1.Button4.Caption:='Я знаю, твое число — вот это!'**. **Random(N)** — функция, которая возвращает случайное число из промежутка от нуля до N-1. Дальше мы свойству **Caption** объекта **Button4** (наша кнопка) каждый раз присваиваем новое значение. Но вот почему перед **Button 4** стоит какой-то объект **Form1**? Это — форма. Ведь кнопка принадлежит форме, а значит, объект **Button4** можно рассматривать как свойство объекта **Form1**.

Внимательный читатель спросит: "А почему мы раньше никогда **Form1** перед объектами формы не указывали, а сейчас указали?". Дело в том, что есть процедуры и функции классов (они, если вы еще не забыли, называются методами), а есть просто процедуры и функции. Сейчас перед вами просто процедура. А в тестовом редакторе мы писали код только в обработчиках событий формы. Обработчик события — процедура класса. Мы везде должны были бы писать перед объектом имя более глобального объекта, к которому он принадлежит. Однако, если мы пишем код в методе глобального объекта, его идентификатор нужно опустить, что мы с успехом и делали. Процедура **ChangeCaption** не входит ни в какой класс, она сама по себе. Поэтому в ней надо указывать полный путь до необходимого свойства или объекта. Немного слож-

но, но, попрактиковавшись, вы все поймете.

После первого запуска название кнопки должно смениться случайным образом. Запишем команду запуска этой процедуры в обработчик события формы **OnCreate**. Создать обработчик можно или через вторую вкладку объектного инспектора, или просто щелкнув два раза на пустом пространстве формы. Пишите между **begin** и **end** всего одну строчку:

```
ChangeCaption;
```

Запустите игру. После запуска название кнопки меняется. Что и требовалось сделать. Попробуйте запустить игру несколько раз. Странно, название кнопки всегда

одно и то же. Дело все в принципе действия генератора случайных чисел. На самом деле, числа он выдает не случайные, а псевдослучайные, основанные на специальной таблице случайных чисел. Каждый раз при вызове берутся числа из таблицы в одном и том же порядке, поэтому вся случайность теряется. Чтобы это обойти, перед запуском программы надо один раз сбросить указатель таблицы случайных чисел с помощью команды **Randomize**. Поместить ее лучше всего в обработчик **OnCreate**, ведь он запускается самым первым. В итоге, обработчик **OnCreate** у вас будет выглядеть так:

```

procedure TForm1.FormCreate(Sender:
TObject);
begin
  Randomize;
  ChangeCaption;
end;

```

Попробуйте запустить игру несколько раз. Теперь надписи будут разными.

Напишем процедуру, которая заставит ведущего говорить. В качестве параметра мы будем передавать процедуре целое число, которое обозначает нужную фразу. Вот полный текст этой процедуры:

```

procedure Say(text:integer);
begin
  Form1.Image2.Visible:=false;
  Form1.Image3.Visible:=false;
  Form1.Image4.Visible:=false;
  Form1.Image5.Visible:=false;
  case text of
    0:Form1.Image2.Visible:=true;
    1:Form1.Image3.Visible:=true;
    2:Form1.Image4.Visible:=true;
    3:Form1.Image5.Visible:=true;
  end;
end;

```

Коротко пробежимся по тексту. Сначала мы делаем невидимыми все картинки фраз. Потом с помощью уже знакомой вам конструкции **case** в соответствии со значением переменной-параметра **text** делаем видимой нужную картинку-фразу.

ТОНКОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

Когда все подготовительные действия выполнены, нужно приступить к проработке геймплея. Нажимаем на кнопку **Новая игра**; ведущий должен поприветствовать игрока. Для этого создайте обработчик события нажатия на кнопку. В нем пишите:

```

say(0);
n:=random(100);
c:=0;

```

В переменную **n** мы заносим случайное число, которое должен отгадать игрок. Переменная **c** — счетчик попыток. Эти переменные должны быть глобальными, потому что мы их будем использо-

вать в нескольких процедурах и обработчиках. Объявите процедуру глобальной в разделе **var**:

```

n:integer;
c:integer;

```

Теперь игрок вводит свой вариант ответа в поле **Edit1** и нажимает кнопку **Button4**. В ее обработчике мы должны сравнить вариант игрока со значением в переменной **n** и вывести на экран соответствующую фразу. Обработчик кнопки **Button4** будет выглядеть так:

```

ChangeCaption;
if strtoint(edit1.text)>n then begin
  say(3);
  c:=c+1;
end;
if strtoint(edit1.text)<n then begin
  say(2);
  c:=c+1;
end;
if strtoint(edit1.text)=n then begin
  say(1);
  if c<maxc then form2.showmodal;
end;
Edit1.Text:='';

```

Этот обработчик достаточно сложный, поэтому его разберем детально. Первая команда — смена надписи на кнопке **Button4**. Потом начинаются проверки. Взгляните на первое условие. Переменная **n** сравнивается с конструкцией **strtoint** — это функция, которая преобразует строковую переменную в целочисленную и возвращает эту переменную. Данной функцией мы конвертируем значение **edit1.text**. В нем содержится строчка, которую ввел игрок. Зачем нужно что-то конвертировать? В "Дельфи" есть несколько типов переменных, в частности, целые числа и строки. Переменные разных типов хранят данные в разных форматах и поэтому несовместимы между собой. Чтобы сравнивать две переменные разных типов, надо одну из них привести к типу другой с помощью специальных функций, таких, как **strtoint**.

Если то, что ввел игрок, больше значения переменной **n**, то на экран с помощью процедуры **say** выводится информация. После этого увеличивается на единицу счетчик попыток. Следующая проверка почти такая же, с той лишь разницей, что теперь предположение игрока оказывается меньше загаданного числа.

Самое интересное условие — третье. Оно выполняется, если игрок угадал число. Ведущий сообщает об этом (команда **say(1)**). Потом мы проверяем, вдруг игрок отгадал число за рекордное количество попыток (не забывайте, что чем меньше, тем лучше, а не наоборот). Рекорд должен быть записан в глобальную переменную **maxc** (не забудьте ее объявить). Процедуру для загрузки значения в **maxc** мы напишем потом. А пока просто считайте, что в этой переменной содержится предыдущий рекорд. Если рекорд побит, мы должны запросить имя игрока, дабы записать его в таблице рекордов, и отобразить данную таблицу. Наконец, мы очищаем поле ввода (присваиваем его свойству **text** нулевую строку).

Сделаем новую форму, которая будет запрашивать у игрока его имя. Щелкните на кнопку **New Form**, которая находится на панели инструментов. Появится новая форма. Надо ее "причесать". В верхнем левом углу разместите поле ввода, а под ним — кнопку с надписью **OK**. В свойство **Caption** формы пишите что-то вроде "Вы побили рекорд! Введите свое имя.". Уменьшите форму так, чтобы все выглядело красиво. С помощью свойств запретите изменение размеров формы, очистите содержимое поля ввода.

Вернемся ненадолго к первой форме и обработчику события кнопки **Button4**. Метод формы **showmodal** выводит скрытую форму на экран (у любого приложения по умолчанию все формы, кроме главной, скрыты). Есть одна тонкость: этот метод выводит форму со статусом модаль-

ной, то есть как диалог. До тех пор, пока форма не закроется, пользователь не получит доступа к программе. Например, он не сможет переключиться на главное окно программы. Можно использовать столь полезную особенность.

Стоит задуматься о том, где и как мы будем хранить данные о лучшем игроке. Создадим файл в папке игры, и назовем его **record.rcd**. Это будет обыкновенный текстовый документ, в первой строчке которого будет храниться имя рекордсмена, а во второй — число его попыток. Для начала искусственно наполните файл содержанием, например:

Костя

12

Создайте форму, которая будет таблицей рекордов. Но там будет храниться всего один рекорд. Расширить список рекордов до десяти — это ваше домашнее задание. Напишите в заголовке формы **"Рекорд"**, сделайте форму маленькой и "причешите", как мы уже поступали с другими формами. Поместите на форму компонент **TLabel** с палитры **Standart**, который является простой надписью. В его свойстве **Caption** пишите **"Рекордсмен"**. Рядом ставьте еще одну метку (**Label2**), но оставьте ее пустой. Сюда мы запишем имя рекордсмена. Ниже ставьте еще одну метку и пишите в ней **"Его рекорд:"**, рядом — пустую метку **Label4**. Ниже помещайте кнопку с надписью **ОК**. Присвойте надписям и кнопке шрифт покрасивее. В обработчике кнопки пишите:

```
modalresult:=1;
hide;
```

Modalresult нужно присвоить любое число, кроме нуля, чтобы убрать модальность.

Где мы будем загружать данные о рекордсмене, а где мы их будем сохранять? Таблица рекордов будет появляться два раза: при нажатии на соответствующую кнопку и после появления нового рекордсмена. Не будем изобретать велосипед и создадим только одну процедуру (а точнее, обработчик), который будем вызывать из двух разных участков кода. Переключайтесь на первую форму и дважды кликайте на кнопке **Рекорды**. Откроется обработчик события. Вот его полный текст:

```
procedure TForm1.Button2Click(Sender:
TObject);
var
f:textfile;
nm:string;
begin
assignfile(f,extractfilepath(application.exe-
name)+'record.rcd');
reset(f);
readln(f,nm);
readln(f,maxc);
closefile(f);
form3.showmodal;
end;
```

Во-первых, мы выводим форму с рекордами на экран. Во-вторых, открываем файл **record.rcd** для чтения как текстовый. Потом читаем из файла первую строчку и записываем ее значение в текст метки 2 на форме рекордов. Это имя рекордсмена. Непосредственно сделать это не получится, поэтому приходится использовать вспомогательную переменную **nm**. В переменную **maxc** мы записываем значение второй строчки файла. Потом это же значение записываем в таблицу рекордов. И, наконец, закрываем файл.

Обратите внимание, что командой **assignfile** мы как бы присваиваем файл значению переменной **f**. На самом деле **f** — ссылка на файл. Теперь мы сможем обращаться к этому файлу с помощью команд, подобных **readln**. Команда **reset** открывает файл только для чтения. Если бы мы попытались записать что-то в файл, возникла бы ошибка. Почему в команде **assignfile** мы не написали просто имя открываемого файла, а добавили спереди какую-то странную конструкцию? Мы могли сделать и так, но срабатывала бы ко-

манда не всегда. Дело в том, что при старте программы текущая папка назначается ее рабочей папкой, и на нее перемещается специальный указатель файловой системы Windows. Если программа будет обращаться к какому-то файлу по относительному пути, он будет трактоваться относительно этого указателя.

Все вроде бы работает. Но в процессе работы программы указатель может переместиться в другое место. Например, Windows потребует обратиться к какому-то своему драйверу или записать что-нибудь в файл подкачки. Текущей становится другая папка, и относительный путь уже не сработает. Поэтому желательно указывать именно абсолютный путь к файлу. **Application.exename** возвращает полный путь до исполняемого файла программы, а команда **extractfilepath** "выкусывает" из этого пути имя файла программы, и остается только путь до папки. К этому пути мы прибавляем имя нужного файла, и получаем абсолютный путь, который работает всегда.

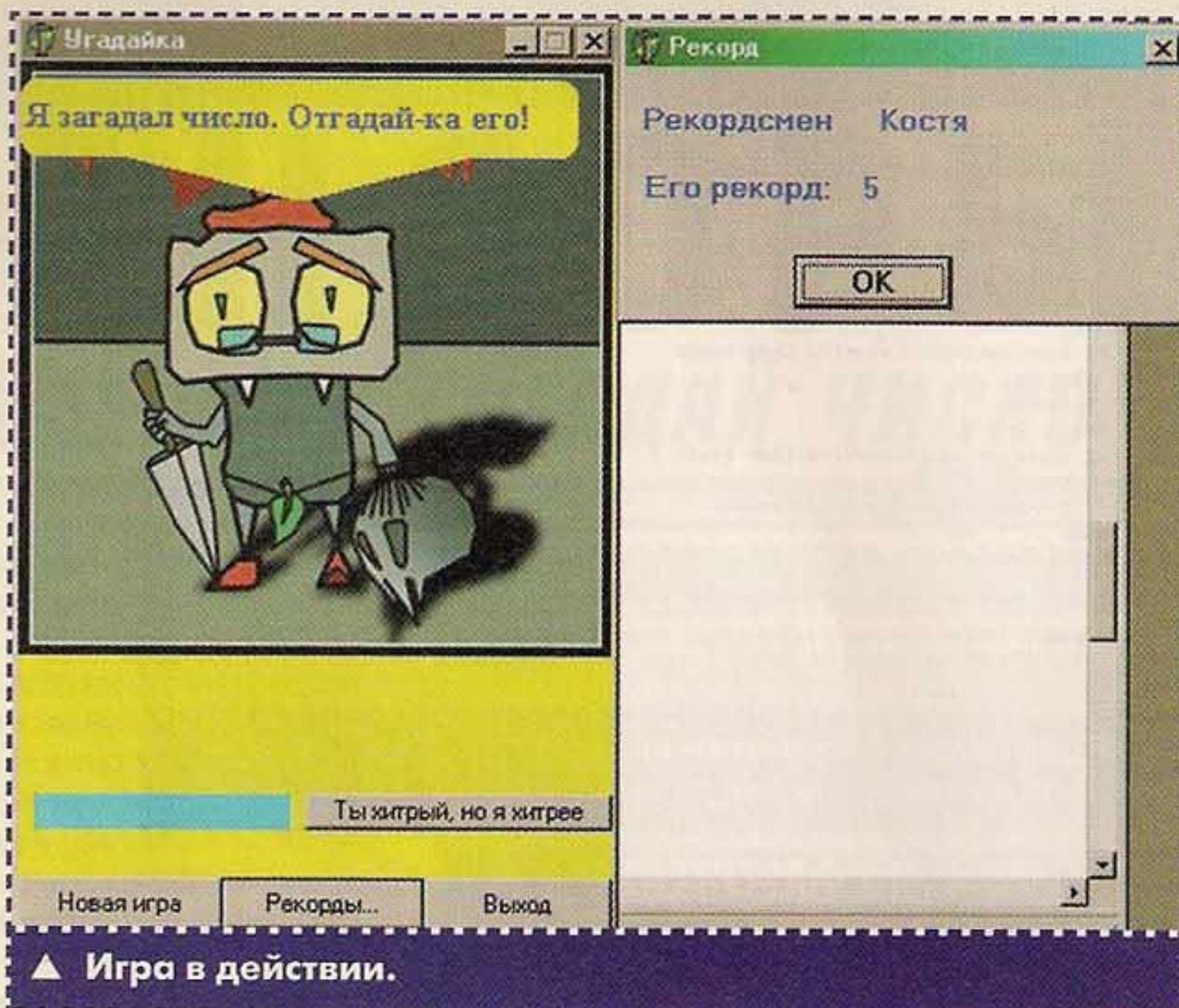
Переменная **maxc** нам нужна еще до появления окна рекордов. С ней мы сравниваем количество попыток игрока, если он отгадал число. Мы должны загрузить значение этой переменной при запуске игры. Добавим соответствующие строки в событие **OnCreate**:

```
procedure TForm1.FormCreate(Sender:
TObject);
var
f:textfile;
nm:string;
begin
Randomize;
ChangeCaption;
assignfile(f,extractfilepath(application.exe-
name)+'record.rcd');
reset(f);
readln(f,nm);
Form3.Label2.Caption:=nm;
readln(f,maxc);
Form3.Label4.Caption:=inttostr(maxc);
closefile(f);
end;
```

Теперь можно вернуться к кнопке **ОК** второй формы. Здесь мы должны сохранить в файл данные нового рекордсмена, закрыть текущую форму и вывести форму рекордов. Вот текст обработчика этой кнопки:

```
procedure TForm2.Button1Click(Sender:
TObject);
var
f:textfile;
begin
hide;
modalresult:=1;
assignfile(f,extractfilepath(application.exe-
name)+'record.rcd');
rewrite(f);
writeln(f,Edit1.text);
maxc:=c;
writeln(f,maxc);
closefile(f);
form1.Button2Click(nil);
end;
```

Сначала мы скрываем форму и убираем ее модальность. Потом связываем файловую пере-



▲ Игра в действии.

менную **f** с файлом рекордов. С помощью команды **rewrite** мы открываем файл для записи, причем, если в файле что-то до этого было, все сотрется. Чтобы не стирать содержимое, а добавлять новые строки в конец файла, надо применять команду **append**. В первую строчку файла мы пишем только что введенное игроком имя, а затем присваиваем переменной **maxc** новый рекорд, и тут же пишем его во вторую строчку файла. Потом файл закрываем и... И эмулируем нажатие на кнопку **Рекорды...** на главной форме. Не удивляйтесь, такая запись вполне возможна. Ведь обработчик события — это процедура, а значит, ее несложно вызвать. Что мы и сделали. Параметр **Sender** в теле обработчика мы не использовали, поэтому его можно забыть универсальным объектным нулем — **nil**. Его еще называют указателем на пустоту.

Сохраните проект и две только что созданные формы, и запустите компиляцию. "Дельфи" несколько раз спросит разрешения добавить один модуль в раздел **uses** другого модуля. Все время подтверждайте. Игра запустится. Можете играть.

Когда эйфория успеха пройдет, вы заметите, что кое-что забыли. Кнопка **Выход** не работает. Чтобы исправить оплошность, достаточно в обработчике **OnClick** данной кнопки написать:

```
Application.Terminate;
```

Application — это глобальный объект, который указывает на вашу программу. У него есть несколько полезных свойств и методов, которыми мы уже не раз пользовались. Например, **Exename** и **Terminate**. Еще **Application** обрабатывает сообщения, организует работу окон, распределяет потоки.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Что еще можно добавить к игре? Окошко **About**, где вы гордо напишете свое имя и нарисуете логотип. В игре практически не проверяются действия пользователя, нет "защиты от дурака". Например, если ввести в **Edit1** не число, а какое-нибудь слово, возникнет ошибка и игра вылетит. Поэтому вводимые игроком числа надо проверять. Нет управления последовательностью действий. Вместо того, чтобы нажать на кнопку **Новая игра**, игрок может сразу же нажать на кнопку **Button4**. Естественно, игра поведет себя неправильно. Может повредиться файл рекордов, опять возникнет ошибка. Все это, конечно, мелочи, но именно из таких мелочей складывается хорошее отношение пользователей к программистам и компании, выпустившей игру.

Если у вас что-то не получилось, не переживайте. Полные исходники игры в число вы можете взять с **нашего компакт-диска**. ■



Лучший российский игровой дизайн от лучшего российского разработчика 2003 года!

ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
ЕЩЕ НИКОГДА
НЕ БЫЛА
ТАК БЛИЗКА
К РЕАЛЬНОСТИ!

ОПЕРАЦИЯ

S² Silent storm

1943 год. Пока весь мир
охвачен войной, новая сила
стремится к власти.

Только настоящим про-
фессионалам под силу
предотвратить катастрофу,
масштабы которой еще
не может оценить ни одна
из воюющих сторон.

Возглавьте команду элит-
ных бойцов, вступайте
в войну без правил
и ограничений!

Ваш отряд —
лучшие бойцы из 40 диверсантов
тридцати национальностей

Ваш арсенал —
более 75 видов оружия: от метательных
ножей до станковых пулеметов и экспери-
ментальных образцов

Ваш путь к победе —
тотальное разрушение зданий и
объектов, засады и стремительные
атаки коварные удары в спину,
бесшумное устранение часовых и
многое другое!



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Дядя Федор / fedor@igromania.ru

РСЯ САМушкин

Конференц-камерная новость. Компания Creative продолжает подпитывать рынок оригинальными цифровыми камерами. В линейке PC-CAM свежее, и надо сказать, весьма своевременное обновление — модель PC-CAM 880. Как и положено верному дитю инженерной идеи Creative, устройство способно функционировать в двух режимах — в режиме обычного цифрового фотоаппарата и в режиме веб-камеры. В первом случае пользователь имеет возможность делать моментальные снимки с разрешением вплоть до 2048x1536 пикселей (с интерполяцией), а во втором — вести занимательные видеоконференции с качеством изображения 640x480x25 кадров/сек. Отметим, что для людей, обладающих повышенным коэффициентом мобильности, также предусмотрена функция записи видеоклипов на встроенную память, объем которой составляет 16 мегабайт. В переводе на единицы времени это ровно 76 секунд качественного видео.

Гордость PC-CAM 880 — 2,1-мегапиксельный CMOS-сенсор, который должен обеспечить беспрецедентную передачу цветов и недоступную прежде четкость. От себя добавим, что ранние модели Creative отличала качественная автоматика, скрадывавшая недостатки матрицы и слабую вспышку. Очень надеемся, что модель 880 — тоже не исключение.

Память устройства расширяется за счет разъема для флэш-карт стандарта SD и MMC. По статистике, на 16 Мб помещается 17 файлов с разрешением 2048x1536 или 112 картинок с разрешением 800x600. В стандартную поставку входит поворотная подставка и ПО для проведения видеоконференций, редактирования и хранения изображений.

Стоимость PC-CAM 880 составляет \$149 без учета НДС.

ДОРОГАЯ, Я УМЕНИЛ НАШ ПРИНТЕР!



Принтерно-прирученная новость. Компания PrintDreams объявила о создании самого маленького в мире принтера PrintBrush. Объем

этого сверхминиатюрного устройства составляет всего 300 кубических сантиметров, а вес — порядка 350 грамм. Рекордных габаритов удалось добиться исключительно за счет новейшей запатентованной технологии Random Movement Printing (RMPT). Говоря более общими словами — PrintBrush использует схему "ручной протяжки носителя". То есть действует по принципу ручного сканера (если помните — были такие когда-то). Пользователь проводит устройством по поверхности бумаги (или, как вариант, по поверхности ткани) — и на ней появляется желаемое изображение. Умный прибор самостоятельно компенсирует дрожание и хаотическую динамику несовершенной человеческой конечности. Для связи с компьютером, карманным ПК или сотовым телефоном используется прогрессивный стандарт Bluetooth.

В будущем разработчики намерены довести размеры и вес принтера до значений, позволяющих хранить устройство в кармане рубашки. Пока, увы, ни слова не сказано ни о будущей цене, ни о том, какие чернила использует PaintBrush. Тем не менее хочется надеяться, что первый параметр не превысит планки в 200 у.е., а второй будет звучать как "любые". Массовое производство начнется в 2005 году.

ЕЩЕ CELERON'ИСТЕЙ

Процессорно-пунктуальная новость. Компания Intel с чисто английской четкостью продолжает воплощать в жизнь свои планы по выпуску процессоров. Так, недавно были анонсированы две новые модели ЦПУ из семейства Celeron на ядре Willamette-128. Их частоты составляют 2,50 и 2,60 гигагерц соответственно.

Все остальные параметры чипов стандартны и ничем не отличаются от предшественников. Это 0,13 мкм техпроцесс, системная шина 400 МГц и 128 Кб кэша L2 (откуда, собственно, и взялось название ядра). Стоит также упомянуть об оптовых ценах на эти новинки: модель Celeron с тактовой частотой 2,60 ГГц в партиях от 1000 штук предлагается за \$103, а 2,50 ГГц версия — уже по \$89.

Что показательно, японцам, как всегда, подфартило. В то время как вы читаете данную новость, наши иероглифописующие друзья уже вовсю эксплуатируют вышеозначенные ЦПУ. Насколько стало известно подкупленному нами японскому гороховому — в розницу обе модели пошли за \$108 и \$91 соответственно.

ГИГАБАЙТЫ ОЦИФРОВАННОЙ ЛИРИКИ...

Гигабайтно-лирическая новость. Компания Thomson Multimedia продолжает интенсивно осваивать рынок портативных MP3-плееров с носителем на жестком диске. Ее модельный ряд Lyra в скором времени должен пополниться несколькими свежими новобранцами, продол-



жающими и развивающими идею переносных музыкальных библиотек.

Характерной особенностью анонсиро-

ванных моделей является полная и безого-

ворочная поддержка новейшего формата MP3Pro. Для служащих танковых войск поясню, что этот формат является дальнейшим развитием популярного MP3 и по ряду характеристик значительно превосходит большинство известных на сегодня алгоритмов аудиокомпрессии. При в два раза меньшем размере файлов, чем у традиционного MP3, он позволяет значительно улучшить качество воспроизводимого звукового потока. Добавим также, что правами на алгоритмы MP3 и MP3Pro, помимо известного Fraunhofer Institute, обладает и компания Thomson Multimedia.

Первая модель в новой линейке — PDP2840 — выполнена на базе ее предшественника PDP2800. Разработчики значительно увеличили дисплей, проработали все ошибки встроенного программного обеспечения и, до кучи, впихнули в чрево устройства винчестер на 20 Гб. Габариты PDP2840 — 115x29 мм, а примерная рекомендованная производителем цена составляет 399 евро.

Совсем скоро, уже в начале сентября, появится чуть менее дорогая и значительно более компактная модель PDP2810. Емкость встроенного носителя сократится до "несчастных" 1,5 Гб. Габариты малыша — 60x60x30 мм, вес — всего 150 грамм. Рекомендованная цена — что-то около 350 евро.

Закрывает осенний марафон анонсов октябрьский ангажемент PDP2860 (на фото). Насколько стало известно нашим подпольным "инсайдерам", модель получит солидный цветной 3,5-дюймовый ЖК-дисплей, а также научится воспроизводить как аудио-, так и видеофайлы. Приблизительная цена PDP2860 — порядка 700 евро.

Все три новинки оборудованы интерфейсом USB 2.0 и единодушно поддерживают популярные в народе форматы — MP3, MP3Pro и конкурирующий WMA.

КЛАСНЫЕ SIS'Ы



Чипсетно-альтернативная новость. Компания SiS официально сообщила о выпуске нового набора системной логики — SiS655FX. Это весьма своевременное решение в будущем должно составить здоровую конкуренцию нынешним рыночным фаворитам i865PE и i875P. Сообразно маркетинговому плану, чипсет поддерживает всю линейку выпускаемых компанией Intel процессоров Pentium 4, включая последние версии с шиной 800МГц. Также 655FX укомплектован двухканальным контроллером памяти DDR400 и прекрасно понимает технологию HyperThreading.

Для соединения северного и южного мостов (процессор — северный мост / память — южный) SiS использовала собственную высокоскоростную шину HyperStreaming. Ее пропускная способность — 6,4Гб/с. По утверждению технических специалистов компании, данная технология позволяет не только оптимизировать баланс использования системных ресурсов, но и одновременно обеспечить пакетную обработку данных. В дополнение ко всем прочим плюшкам южный мост — чип SiS964 — имеет встроенный интерфейс Serial ATA с возможностью организации RAID-массива.

Начало массового выпуска SiS655FX запланировано на июль. А первые платы на данном чипсете следует ожидать не раньше поздней осени.

ЕМКОСТЬ — ЕСТЬ, "УМА" — НЕ НАДО

Оптимистически-винчестерная новость. В то время как космические корабли бороздят просторы Большого Театра и весь мир потихоньку мигрирует на Serial ATA, компания Maxtor решила поддержать стан ретроградов и выпустила в розничную продажу набор Maxtor 300GB Hard Drive Retail Kit. В комплекте поставки Maxtor 300GB Hard Drive Retail Kit имеется: Ultra ATA/133 винчестер емкостью 300Гб — одна штука; утилита MaxBlast — одна штука, руководство пользователя — одна штука, Ultra ATA/133 кабель и крепеж — по одной штуке соответственно.

Комплектный винчестер имеет скорость вращения шпинделя 5400 об/мин, среднее время позиционирования головки 12,6 мс и буфер емкостью 2Мб. Для тех персональных компьютеров, что так и не озаботились поддержкой противоречивого стандарта, предлагается отдельная PCI плата-контроллер Ultra ATA/133. Рекомендованная розничная цена набора — \$400. Контроллер поставляется отдельно за \$39,95.

РУЧНОЙ MPEG4

Якарманно-мпеговая новость. Известная компания JVC решила поучаствовать в разделе рынка карманных компьютеров на платформе Microsoft Pocket PC. Ее первые две модели серии iO — MP-PV131 и MP-PV331 — основаны на последней версии операционки Windows Mobile 2003 (куда, между тем, делась Windows CE.Net — неизвестно) и умеют профессионально работать с форматом MPEG4.

Обе новинки оборудованы 400МГц-процессорами Intel XScale PXA255 и поставляются с заранее предустановленным фирменным плеером JVC AV. Эта гениальная утилита понимает и распознает рекордное число аудио/видеоформатов, в том числе MP3, WAV, Ogg Vorbis, AVI (MPEG4) и ASF (MPEG4). В дополнение к этому MP-PV331 будет поддерживать функцию захвата видео с немедленной оцифровкой в MPEG4. Плюс



— в эту же модель встроен интерфейс беспроводной связи Wi-Fi.

Среди других характеристик следует отметить 3,5-дюймовый 16-битный (65536 цветов) ЖК-дисплей,

128Мб оперативной памяти SDRAM, 32Мб Flash

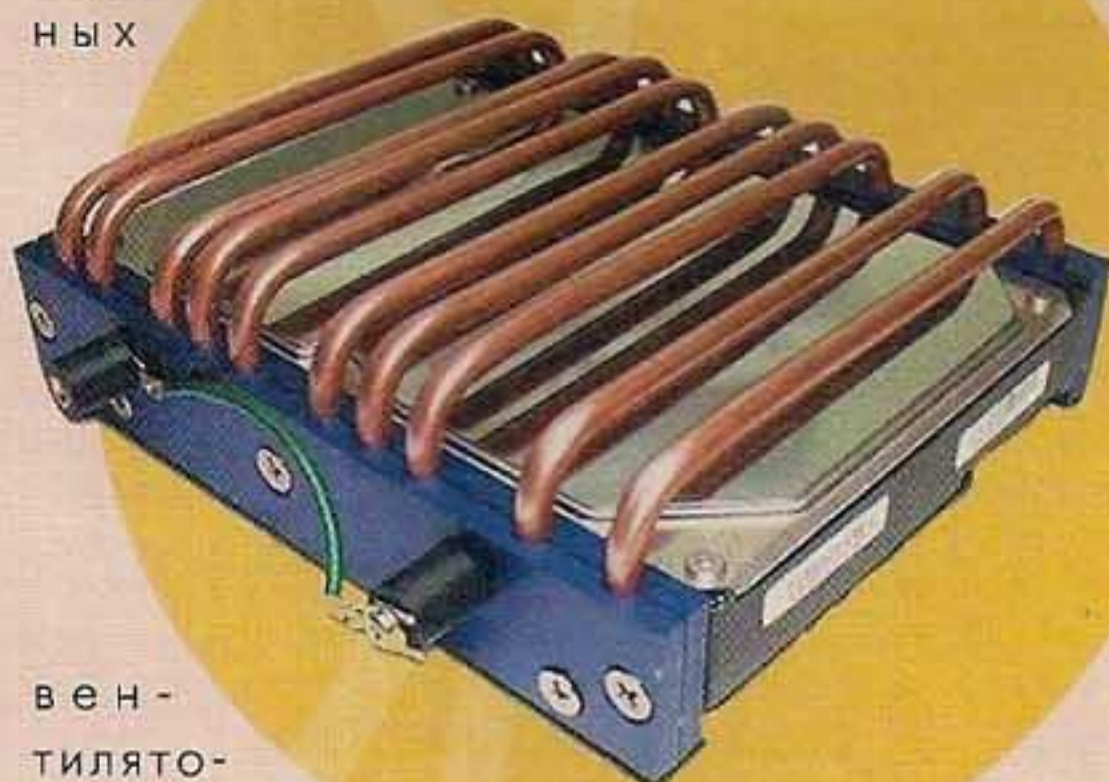
ROM, слоты CompactFlash Type II и SD/MMC с поддержкой SDIO, а также интерфейс USB. Питание КПК осуществляется за счет встроенной литий-полимерной батареи емкостью 1100мА*ч. Габариты обеих моделей идентичны — 132,1x76,2x6,5мм. Вес составляет всего 192 грамма. В качестве дополнительных аксессуаров упомянуты дополнительная внешняя батарея питания большой емкости (3000мА*ч), наушники с пультом ДУ, настольная док-станция со встроенными стереоколонками, традиционная кожаная сумка на пояс и т.д. и т.п.

Сводка по будущим ценам примерно следующая. Младшая iO MP-PV131 пойдет в розницу за \$500, а старшая MP-PV331 iO — за все \$600.

ХОЛОДНЫЕ ТРУБЫ ДЛЯ ВИНЧЕСТЕРА

Прохладительно-трубная новость. Компания Zalman, известная как производитель монументальных кулеров, представила публике новую, "трубчатую" систему охлаждения винчестеров — ZM-2HC1 (SystemNP Heatpipe HDD).

Главная особенность устройства — принципиальное отсутствие каких-либо шумовых



вентиляторов и килограммовых радиаторов. Ибо одна из главных задач, заложенных инженерами, — это снижение уровня шума, производимого винчестером. Конструкция сос-

тоит из четырех алюминиевых пластин, десяти медных трубок и четырех демфирующих резиновых стоек. Кроме того, по умолчанию поставляются специальный заземляющий провод и крепежные болты. ZM-2HC1 предназначен для работы с обычными 3,5-дюймовыми винчестерами (типичные размеры — 101,6x146x25,4/20мм). Общая охлаждаемая площадь составляет 400 сантиметров квадратных. Вес — 260 грамм. Примерные габариты — 146x146x36,5мм.

Стандартно Zalman ZM-2HC1 монтируется в 5,25-дюймовый отсек, хотя на всякий пожарный конструкцией предусмотрена возможность крепления непосредственно к одной из стенок корпуса. До России данная модель должна добраться к концу лета. Точная цена пока неизвестна.

ЯБЛОКИ СОЗРЕЛИ

Яблочко-параллельная новость. Чуждая большинству геймерского населения компания Apple выпустила в свет пятое поколение своих компьютеров Power Mac G5. Подобным шагом "яблочники" твердо намерены наверстать ту технологическую пропасть, что в последнее время возникла между их любимой платформой и рынком массовых ПК. Судя по

отдельным характеристикам, шансы у

Apple есть. В

первую очередь —

благодаря дебю-

ту но-

вейших

64-бит-

ных про-

цессо-

ров IBM

PowerPC

G5 с такто-

вой частотой

до 2ГГц.

Первыми на рынке

появятся модели M9020LL/A,

M9031LL/A и M9032LL/A, соответственно на

процессорах 1,6ГГц и 1,8ГГц PowerPC G5.

Третья модель идет отдельной строкой, ибо ос-

нована сразу на двух 2ГГц процессорах

PowerPC G5. Все ПК укомплектованы памятью

PC2700/PC3200 DDR SDRAM (объемом от

256Мб до 1Гб), графическими адаптерами

NVIDIA GeForce FX 5200 Ultra (64 Мб DDR

SDRAM), ATI Radeon 9600 Pro (64 Мб DDR

SDRAM) или ATI Radeon 9800 Pro (128 Мб DDR

SDRAM), 80Гб или 160Гб винчестерами с интер-

фейсом Serial ATA и скоростью вращения

шпинделя 7200 об/мин и комбо-приводом

DVD-R/CD-RW.

В числе самобытных подробностей мож-

но перечислить сетевой интерфейс

10/100/1000BASE-T Ethernet, встроенный

модем 56K V.92 и слот под беспроводной

интерфейс 54-Mbps AirPort (IEEE 802.11g/b),

а также ранее невиданные на традиционных

настольных ПК три 64-битных 33МГц слота

PCI или один 64-битный 133МГц слот PCI-X в

сочетании с двумя 64-битными 100МГц слотами

PCI-X. В комплекте идут один порт FireWire

800, два порта FireWire 400, три порта USB

2.0 и два порта USB 1.1. Указанные габариты

новых систем — 511x206x475мм при весе

17,8кг.



МАТРИАРХАТ ЭПОХИ PENTIUM 4

Тестирование пятнадцати материнских плат платформы Socket 478

Ильмаринен / ilmarinen@igromania.ru

В течение почти двух недель тестовая лаборатория «Железного цеха» со всем возможным тщанием оправдывала свое металлургическое название. Работа кипела как на конвейере. Увы, до «горячего цеха» сталеплавильного комбината тридцатых годов мы не дотянули, однако накала страстей вполне хватило на то, чтобы модный и жутко дорогой кондиционер оплавился и издох.

Более всего на тот момент наша лаборатория походила на цех современного завода, где вместо литых конструкций и керамзитобетонных блоков штампуются, жужжат, свистят и дымятся материнские платы. А все это безобразие мы затеяли лишь для того, чтобы помочь нашим любимым читателям правильно и со знанием дела подойти к выбору материнской платы для процессора Pentium 4 — одного из двух наиболее популярных ЦПУ на сегодняшний день.

МАТЬ НАШУ

«Сердце» материнской платы зовется красиво — «чипсет» (chipset). Чипсет — это набор (set — англ.) микросхем (chips — англ.), из которого собирается печатная плата (еще одно название — набор системной логики). Именно он определяет весь спектр характеристик будущей системы, в частности то, какие процессоры и какая память будут в ней установлены. Производительность компьютера также в некоторой степени зависит от чипсета «матери».

За время существования Pentium 4 для него появилось довольно много различных наборов микросхем. В то же время фирм, которые их разрабатывают и производят, всего три — Intel, SiS и VIA (была еще ALi, но ее съели). Каждая из них последовательно выпускала в разное время разные варианты чипсетов, поддерживающих новые возможности процессоров, новые виды памяти и новые фенечки (вроде USB 2.0 и Serial ATA). Подробнее о том, как чипсеты отличаются друг от друга, вы можете прочесть во врезке «Процессоры, память и чипсеты».

Как уже было сказано выше — из набора микросхем собирается печатная плата. Этим традиционно занимаются сторонние фирмы, ко-

торые закупают микросхемы оптом и уже клепают готовый розничный продукт. То есть на одном и том же чипсете разными фирмами выпускается целый арсенал моделей материнских плат. Само собой, они не идентичны и могут отличаться качеством и наличием дополнительных возможностей. Даже скорость таких плат может разниться. К примеру, традиционным лидером по производительности, надежности и высокой цене является компания ASUSTek.

Подешевле и чуть попроще — MSI и GIGABYTE. Совсем простые — Jetway и ACORP. И так далее. Фактически, из трех разработчиков наборов системной логики только Intel собирает платы под собственным брендом.

Поскольку в данной статье мы, прежде всего, хотели сравнить именно чипсеты, были выбраны

платы от известных, надежных производителей. Почти все тестируемые материнки произведены уже упомянутой фирмой ASUSTek. Так как платы на чипсетах VIA фирма ASUSTek не производит, в тестирование также участвуют модели от именитой компании Sotek. Честь набора логики Intel i850E будет защищать продукция компании Iwill. Особняком стоит компания Abit, которой доверено поведать миру о скрытых оверклокерских возможностях Intel i845PE. Следует заметить, что платы менее известных производителей на тех же чипсетах могут иметь заметные расхождения, как по скорости, так и по надежности.

Все номинанты тестировались с процессорами и памятью, соответствующими их максимальным возможностям. С материнками, поддерживающими только внешнюю частоту 400/533МГц, использовался процессор Pentium 4 3,06ГГц; платы, работающие с процессорами на FSB 800МГц, комплектовались Pentium 4 3,0ГГц.

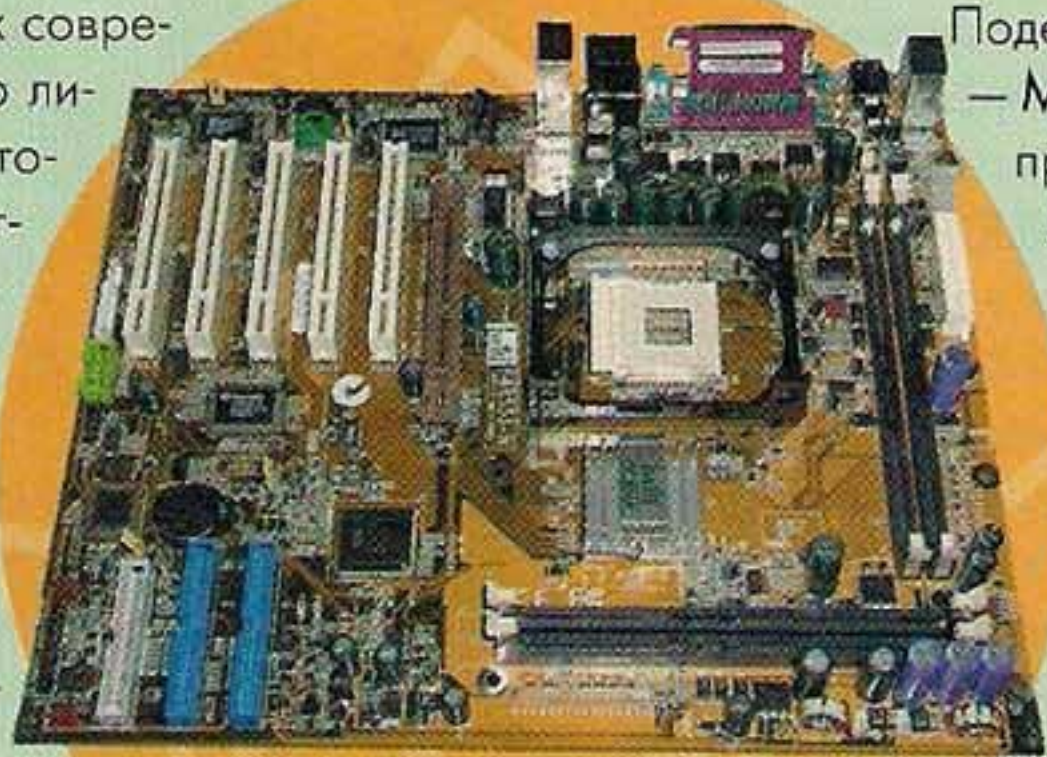
ЧИПСЕТЫ INTEL

Первым производителем чипсетов для Intel Pentium 4 стала, разумеется, сама фирма Intel. Инженеры этой славной своими традициями корпорации умеют создавать хорошие чипсеты. Сбои и исключения из этого правила случались, но имели место достаточно давно и ныне почти позабыты. Вспоминать их не стоит хотя бы потому, что последние наборы логики для Pentium 4 честно заслужили почетные звания надежных и скоростных. Места для других производителей, возможно, вообще не осталось бы, если бы не две особенности политики компании Intel. Во-первых, ее чипсеты (а значит — и платы на них) относительно дороги. Во-вторых, все новые фишки — например, поддержка памяти DDR и ее развитие до DDR333, а затем и DDR400 — в чипсетах Intel появляются позже, чем у конкурентов. Желающим «всего и побыстрее» на первых порах, как правило, приходится выбирать между SiS и VIA. Тем не менее, на момент написания статьи ситуацию можно смело назвать устаканившейся. Свежие чипсеты от Intel удачно реализовали весь доступный набор дополнительных возможностей — и даже пошли немного дальше.

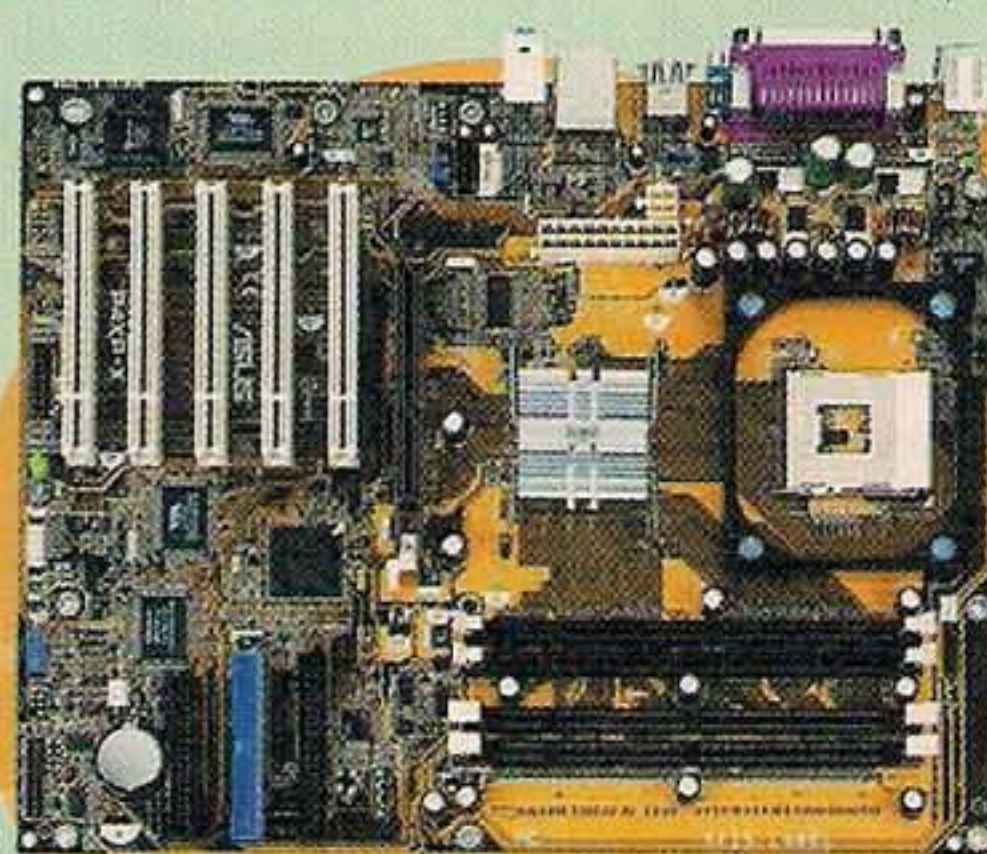
I850, I850E

Самый первый чипсет, который фирма Intel предложила для процессора Pentium 4, назывался i850. Он поддерживал внешнюю частоту процессора 400МГц и память Rambus DRAM (RDRAM) на частоте 800МГц. Использовалась двухканальная схема подключения памяти. Реализована поддержка памяти с коррекцией ошибок по алгоритму ECC. В тот момент фирма Intel делала ставку исключительно на RDRAM

— скоростную и дорогостоящую память. До сих пор сочетание Pentium 4 и RAMBUS считается своеобразным эталоном производительности. На данный момент чипсет i850 безнадежно устарел, и на его место пришел



Материнская плата Iwill P4R533 на чипсете i850E.



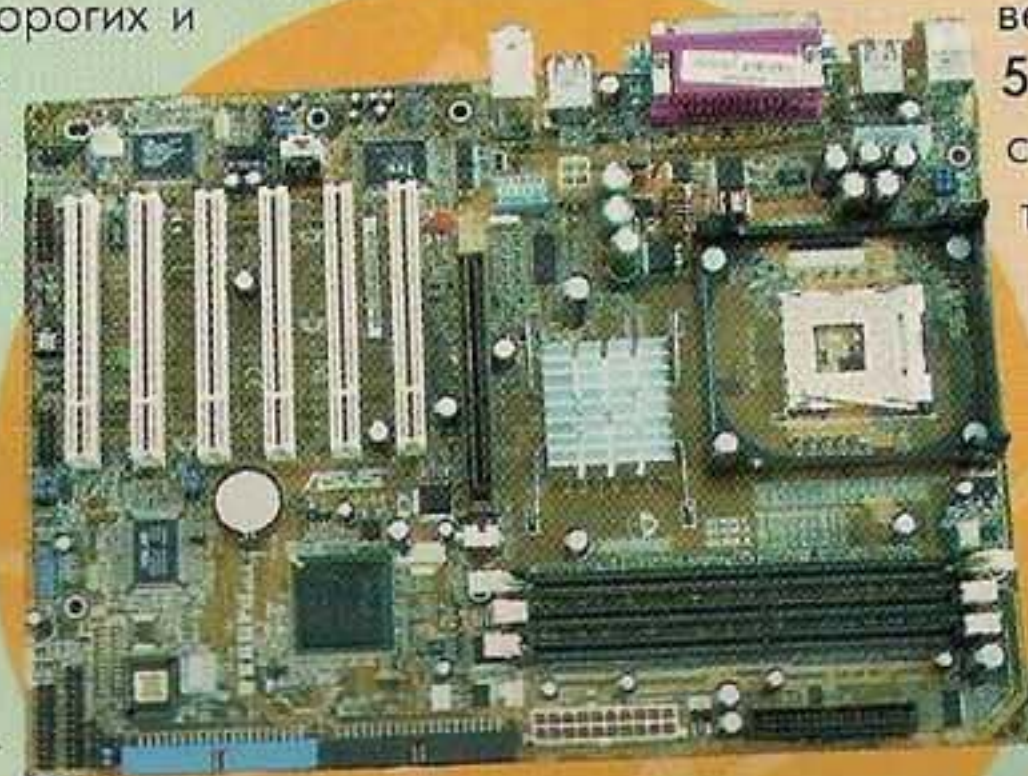
Материнская плата ASUS P4XP-X на чипсете i845D.

i850E. Он отличается поддержкой внешней частоты процессора 533МГц и "понимает" память, работающую на частоте 1066МГц (800МГц RDRAM также можно использовать). Именно на i850E основана материнская плата **Will P4R533** — первая из тех, кого мы подвергли беспристрастному тестированию. Забегая вперед, скажу, что выдержала она его с честью, показав лучшие результаты с ЦПУ на шине 533МГц. По возможностям плата вполне стандартна. Обратной-совместимый разъем AGP 4X плюс встроенный сетевой контроллер. Требуется стандартный разъем ATX 12В (нужен большинству материнок для **Socket 478**, за исключением некоторых моделей от ASUS). Цена вполне умеренная для платы высокого уровня — \$135.

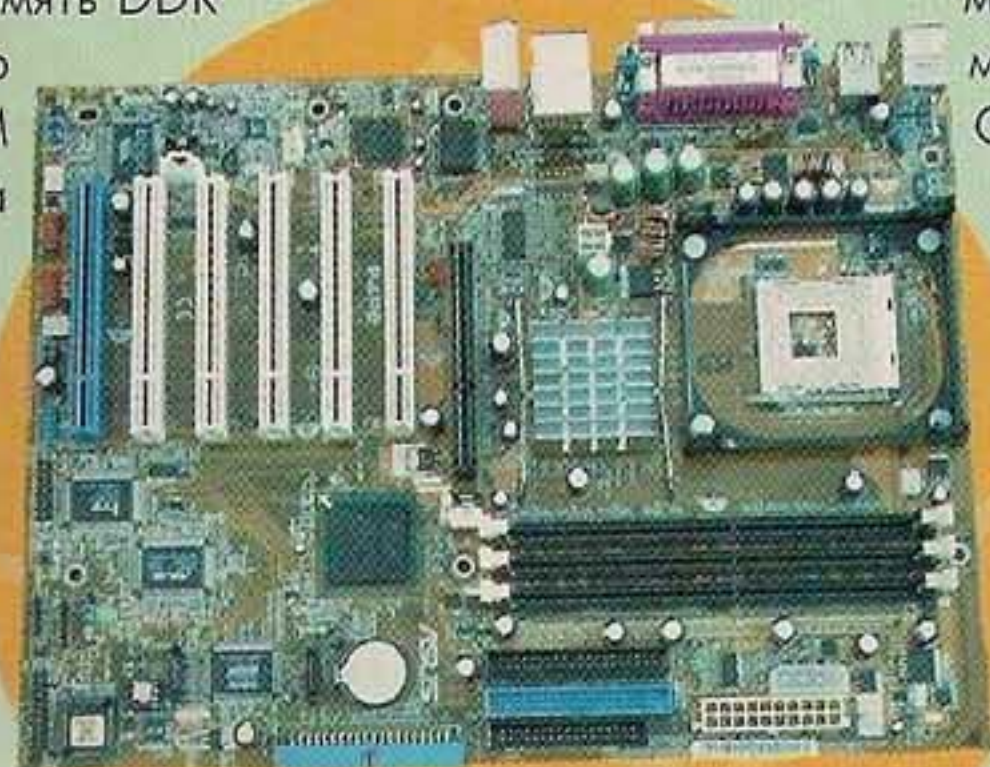
1845, 1845D

Как показало время, ставка на RDRAM дивидендов не принесла. Рынок не принял дорогую память и предпочел пойти окольным путем. Не желая грести против течения и стремясь навстречу своим клиентам, Intel потихоньку отходит от невыгодного сотрудничества с RAM-BUS. В качестве первого шага i850 и i850E переносятся в разряд платформ для построения дорогих и высокопроизводительных рабочих станций. На "массовый рынок" выпускается дешевый **i845**, работающий с обычной, весьма распространенной на тот момент памятью типа **PC 133 SDRAM**. К сожалению, низ-

кая производительность SDRAM не позволила сколь-либо эффективно использовать возможности Pentium 4. Рынок (и не только отечественный) тяжело принял концепцию, при которой мощные процессоры вынуждены были курить бамбук в ожидании тормозной памяти. Несколько месяцев спустя компания Intel выпустила набор микросхем **i845D**, поддерживающий перспективную память **DDR SDRAM**. Именно он использован в протестированной нами плате **ASUS P4XP-X**. Хотя официально чипсет поддерживает только внешнюю частоту процессора 400МГц, ASUS успешно разогнала его до 533МГц, чудесным образом сохранив стабильность работы. Интересно, что в данную материнку можно установить либо память **DDR SDRAM**, либо "старую" **SDRAM** — есть по два разъема и для той, и для другой, нельзя только использовать их одновременно. А слот **AGP** позволяет установить как самые современные видеокарты (которые бу-



Материнская плата **Asus P4B533** на чипсете **i845E**.



Материнская плата **Asus P4PE** на чипсете **i845PE**.

ПРОЦЕССОРЫ, ПАМЯТЬ И ЧИПСЕТЫ

Набор основных характеристик любого чипсета можно сформулировать очень коротко. Фактически таких характеристик всего две — тип поддерживаемого процессора и тип используемой памяти. Когда заходит речь об архитектуре **Socket 478**, принято говорить не о типе процессора, а о внешней частоте процессора (в случае Pentium 4 она как раз и определяет тип), и вместо "типа памяти" говорят о ее "частоте".

Внешняя частота процессора — это частота, на которой он обменивается сигналами с материнской платой. Существует два способа обозначения этой частоты — по электрическим сигналам или по переданным битам. Согласно первому способу, внешняя частота первых Pentium 4 — **100МГц**, более современных — **133МГц** и самых новых — **200МГц**. Эта частота обычно указывается при настройке BIOS материнской платы. Иногда указывается кумулятивная частота по переданным битам. Так как Pentium 4 передает целых четыре бита за один электрический сигнал (технология **Quad Pumped Bus**), частоты умножаются на 4. Соответственно получается — **400МГц**, **533МГц** и **800МГц**. Чтобы процессор с определенной внешней частотой мог нормально работать в материнской плате, она должна поддерживать эту частоту. Чаще всего такая поддержка опреде-

дуют работать в режиме **AGP 4X**, так и достаточно старые **AGP 2x** и, возможно, даже **AGP 1x**. Все это делает **ASUS P4XP-X** отличным выбором для апгрейда старого компьютера. Как вариант, при малом количестве финансов, пользователь мо-

жет сэкономить и использовать уже имеющиеся память и видеокарту.

В тестах с памятью **SDRAM** производительность **i845D** оказалась предсказуемо низкой. При установке **DDR SDRAM** ситуация выправилась. Тем не менее в среднем по тестам плата оказалась медленнее других, более современных чипсетов от Intel. Единственно, что спасает положение — это цена, которая составляет всего \$62. Для высококачественной продукции от ASUS — случай беспрецедентный.

1845E, 1845G, 1845GL

Вслед за выходом процессора Pentium 4 с 533МГц шиной на рынок выехала новая линейка наборов системной логики, призванных помочь новому ЦПУ занять достойное место в сердцах потребителей. Одним из них был уже упомянутый **i850E**, нацеленный на элитную категорию дорогих рабочих станций. Массовому же потребителю предназначалось семейство **i845E**, **i845G**, **i845GL**.

Эти чипсеты отличаются от **i845D** официальной поддержкой внешней частоты 533МГц. В

ляется свойствами чипсета. Иногда плата "разгоняет" чипсет, используя его на частоте большей, чем положено нормативом.

Что касается оперативной памяти, то на сегодняшний момент рынок предлагает покупателям ровно три несовместимых между собой стандарта:

- **SDRAM (SDR SDRAM)** — была широко распространена 2-3 года назад и до сих пор живет во многих относительно новых компьютерах. По отношению к вычислительному потенциалу Pentium 4 работает слишком медленно. Частота — **133МГц** (кроме достаточно старых модулей памяти, работавших на **100** и **66МГц**).

- **DDR SDRAM** — новая версия **SDRAM**. При той же физической частоте работает в два раза быстрее (**DDR — Double Data Rate**). Обычно на модуле памяти указывается максимальная частота передачи данных, с которой он может работать. Для современных модулей это **266МГц (DDR266, PC2100)**, **333МГц (DDR333, PC2700)** или **400МГц (DDR400, PC3200)**. Память, работающая на большей частоте, успешно запускается и на меньшей — например, **DDR400** может работать как **DDR266**.

- **RDRAM (Rambus DRAM)** — высокотехнологичная и дорогая память, которую фирма Intel одно время продвигала как оптимальное решение для платформы Pentium 4. Рабочие частоты — **800** и **1066МГц**.

i845G, кроме того, добавлено встроенное графическое ядро (аналог простенькой видеокарты). **i845GL** также содержит графическое ядро, но при этом не имеет слота **AGP** и фактически не позволяет использовать современные видеокарты взамен встроенной.

Тестируемая плата на основе **i845E** — **ASUS P4B533**. Имеется встроенный сетевой контроллер на основе чипа от стороннего производителя. Разъем **AGP** работает в режиме **4X**. Реализована эксклюзивная возможность подключения блока питания, не снабженного разъемом **ATX 12В**. В этом случае на плату вставляется один из стандартных разъемов питания, штатно предназначенных для дисковых и прочих устройств внутри корпуса.

В тестах плата показала вполне приличную производительность. В среднем лучше, чем у **i845D**, но несколько хуже, чем у моделей на более поздних чипсетах от Intel. Цена данной платы — \$81.

1845PE, 1845GE

Многие критики считали главным недостатком **i845E** и **i845G** отсутствие поддержки памяти **DDR SDRAM** на частоте **333МГц**. В свете того, что **DDR333** уже активно использовался в чипсетах других фирм и при этом приносил вполне



Материнская плата **Abit BH7** на разогнанной версии чипсета **i845PE**.

МАМИНЫ ПЛЮШКИ

Слот AGP. Позволяет подключить внешнюю видеокарту. В нынешних материнках устанавливается либо AGP 4X, либо 8X. Цифра в обозначении определяет скорость передачи данных. Слот 8X обратно совместим с AGP 4X, но может спровоцировать серьезные проблемы при использовании AGP 2x и 1x видеокарт.

Слоты PCI. Места для установки карт расширения — модемов, сетевых карт, SCSI контроллеров и т.п. По последним стандартам, на плате их должно быть пять, но если плата малоформатная — то меньше.

Контроллер EIDE — схема, позволяющая работать с привычными винчестерами и CD/DVD-приводами.

Порты USB. Разъемы, позволяющие подключать периферию — джойстики, мыши, принтеры, сканеры, носители информации и т.п. В большинстве современных плат (в частности — во всех, которые мы тестировали в этот раз) уже имеются порты USB стандарта 2.0 с пропускной способностью 480Мбит/сек. Устройства с интерфейсом USB более ранних версий также поддерживаются.

Сетевой контроллер — вариант сетевой карты, встроенной в чипсет или реализованной прямо на материнской плате. Позволяет подключиться к сети Ethernet (10 или 100Мбит/с). Удобен для домашних и офисных сетей. В некоторых материнках контроллер позволяет подключиться также к сети Ethernet со скоростью 1Гбит/с. В самых современных

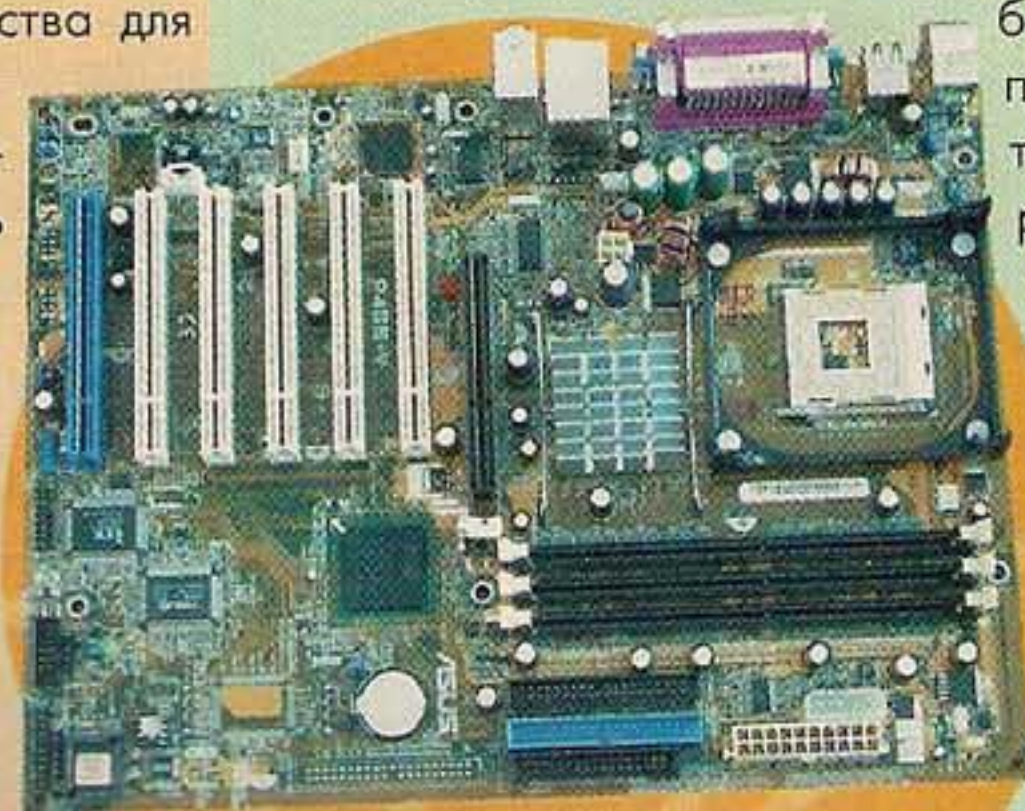
платах иногда встречаются контроллеры Wi-Fi, позволяющие подключать устройства для беспроводной работы в сети.

Контроллер Serial ATA (SATA) — устройство, позволяющее подключать винчестеры стандарта Serial ATA.

Контроллер RAID позволяет объединить два или, иногда, четыре жестких диска в дисковый массив для обеспечения большей скорости работы или же большей надежности. Нередко позволяет работать с винчестерами Serial ATA.

Порт IEEE-1394 (FireWire) используется в основном для работы с цифровым видео (камеры стандарта DV, DVC). Помимо периферии, может использоваться для организации сети типа "точка-точка".

Дополнительный разъем питания на 12 Вольт. Чтобы разъяснить эту функцию, нам придется упомянуть, что все материнские платы для Pentium 4 требуют подсоединения дополнительного четырехконтактного разъема питания наряду с основным. Многие старые, но вполне живые блоки питания не имеют такого разъема. Некоторые материнские платы позволяют использовать такие блоки питания, если к плате подсоединить обычный разъем, предназначенный для питания дисковых устройств и т.п. Кроме того, вы всегда можете приобрести переходник со стандартного разъема на четырехконтактный.



Материнская плата Asus P4GE на чипсете i845GE.

ного тестирования, наглядно поясняющий, как и что следует делать начинающим оверклокерам в случае возникновения непредвиденных проблем.

В начале тестирования, при первом включении процессор сразу определился как **Pentium 4 1500МГц** (внешняя частота 400МГц). После исправления в BIOS Setup частоты на **800 (200) МГц** и ручного указания частоты памяти, равной частоте процессора, Abit BH7 попросту отказалась загружаться. Пришлось прибегнуть к очистке памяти BIOS. Далее, чтобы запустить систему, пришлось исправить в BIOS Setup еще несколько значений, связанных со скоростью доступа к памяти. Были установлены следующие значения:

CAS Latency 2.5
Act to Precharge Delay 5
DRAM RAS# to CAS# delay 3
DRAM RAS# Precharge 3

После этого плата запустилась. И отказалась нормально работать с 3DMark 2003... Для решения проблемы потребовалось установить драйверы чипсета от Intel. При этом брать их пришлось с компакт-диска от материнской платы ASUS, ибо то, что мы обнаружили на сайте www.abit.com.tw, оказалось драйвером от совсем другого продукта.

Результаты тестирования оказались более чем достойными. В отдельных бенчмарках плата смогла догнать и даже немного перегнать существенно более дорогую материнку ASUS на чипсете i865PE. При весьма умеренной цене в \$88 модель Abit BH7 можно порекомендовать как недорогое решение для процессора с внешней частотой 800МГц. Само собой, только в том случае, если вы не боитесь самостоятельно провести

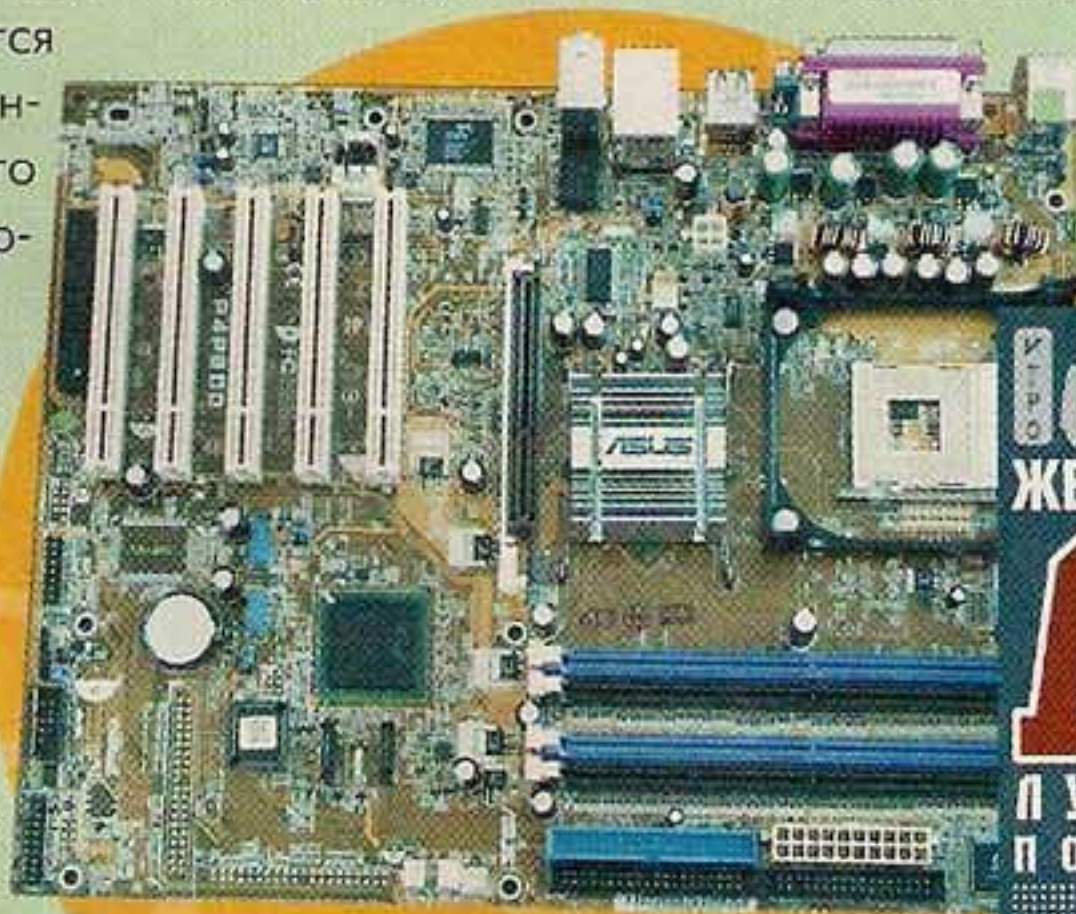
ощутимые дивиденды производительности, решения от Intel выглядели не в лучшем свете. И потому, выждав некоторое время, компания Intel запускает новую, модифицированную линейку — **i845PE** и **i845GE**. Оба чипсета поддерживают внешнюю частоту процессора 533МГц и работают с памятью DDR на частоте 333МГц. Согласно принятой маркировке, i845GE отличается наличием встроенного графического ядра (помимо порта AGP 4X).

Мы протестировали платы как на i845PE (ASUS P4PE), так и на i845GE (ASUS P4GE). Несмотря на сходство названий, попавшие к нам в руки экземпляры плат несколько различались по возможностям. Обе снабжены встроенными сетевыми контроллерами. AGP слот в каждой из этих плат поддерживает только видеокарты AGP 4X и выше, работая при этом в режиме 4X. Любую из данных материнок можно подключить к блоку питания без разъема ATX 12B. Отличие ASUS P4PE — встроенный RAID-контроллер, к которому можно подключить два Serial ATA-винчестера и один обычный EIDE (теоретически можно и два EIDE, но, находясь на одном канале, они замедляют друг друга, что для RAID неприемлемо). Контроллер реализо-

ван на чипе стороннего производителя **Promise**. В качестве приятного дополнения также имеется экзотический порт IEEE-1394.

Существенно интереснее расхождение в результатах тестов. Как ни странно, но плата на i845GE оказалась на несколько процентов медленнее, чем модель на i845PE. Поскольку геймерам встроенное графическое ядро не нужно, тормоза i845GE могут сослужить P4GE совсем уж нехорошую службу. При цене в \$110 приобретать такое чудо

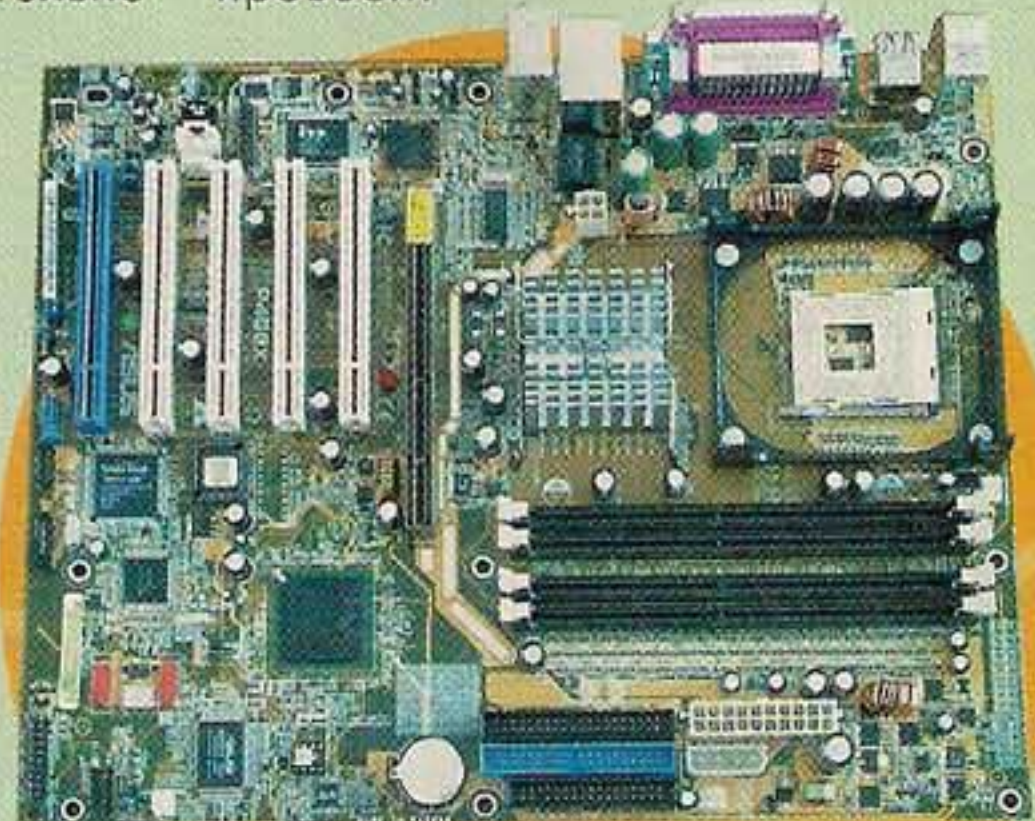
можно только с дальними прикидками на апгрейд видео. А вот ASUS P4PE, при цене \$94 за вариант без SATA/RAID и \$127 с SATA/RAID, является, на наш взгляд, отличным выбором для недорогих компьютеров начального уровня.



Материнская плата Asus P4P800 на чипсете i865PE.

РАЗГОН I845PE

Фирма Intel заложила в чипсет **i845PE** достаточно большой "запас прочности". Сначала в виде предположения, потом в виде сложившейся гипотезы многие железянные интернет-издания начали обсуждать возможность разгона чипсета. Главная идея эксперимента — использовать платы с i845PE в качестве дешевого решения для памяти DDR400 и процессоров с FSB 800МГц. Дошло до того, что такая солидная и серьезная компания, как Abit, решила



Материнская плата Asus P4G8X на чипсете Intel E7205.

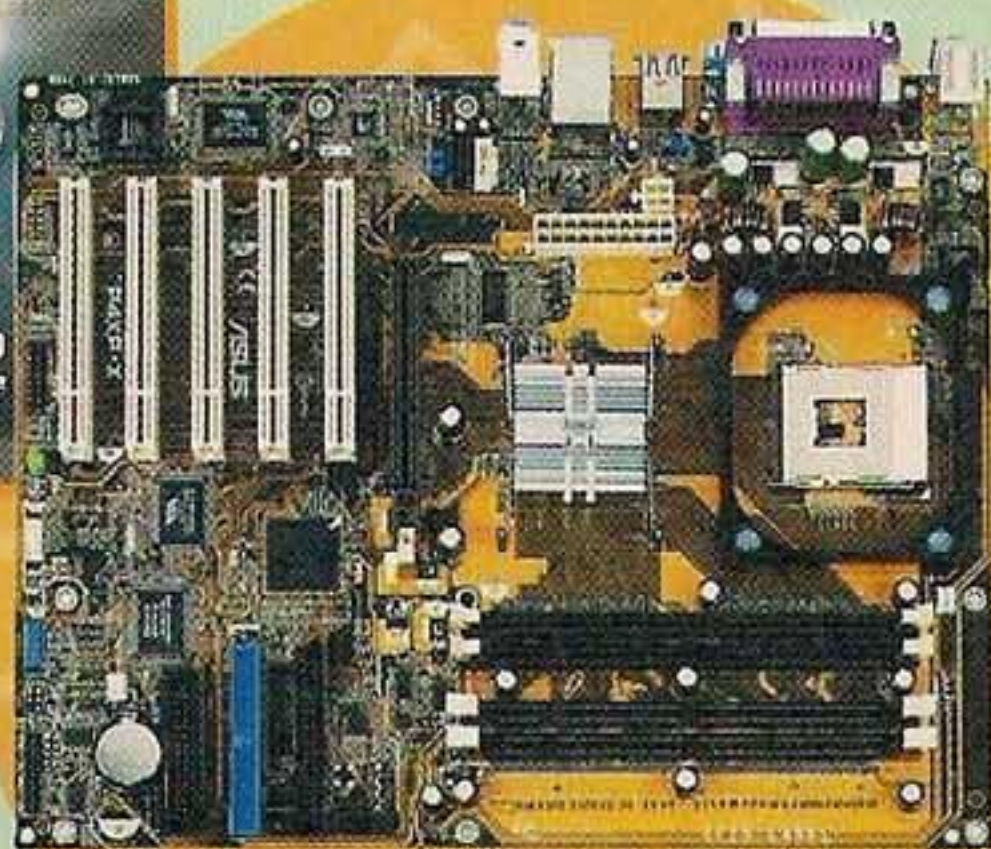
ФИНАЛЬНАЯ СВОДКА

Для тех, кому тяжело анализировать большую таблицу, мы проранжировали материнские платы по их производительности. Там, где процессор не указан, использовалась внешняя частота 533МГц.

- 1 место — Asus P4C800 Deluxe, i875P, внешняя частота процессора 800МГц
- 2 место — Asus P4P800, i865PE, внешняя частота процессора 800МГц
- 3 место — Abit BH7, i845PE, внешняя частота процессора 800МГц
- 4 место — Iwill P4R533, i850E, RDRAM PC1066
- 5 место — Asus P4G8 Deluxe, Intel E7205
- 6 место — Asus P4C800 Deluxe, i875P и Asus P4SDX, SiS 655
- 7 место — Asus P4PE, i845PE и Asus P4S8X-X, SiS 648
- 8 место — Soltek SL85ERV2, VIA P4X400A
- 9 место — Asus P4GE-V, i845GE и Asus P4B533, i845E
- 10 место — Asus P4S533-MX, SiS 651, DDR SDRAM
- 11 место — Asus P4XP-X, i845D, DDR SDRAM и Asus P4S533-X, SiS 645DX, DDR SDRAM
- 12 место — Soltek SL85MIV3, VIA P4M266
- 13 место — Asus P4XP-X, i845D, SDRAM и Asus P4S533-X, SiS 645DX, SDRAM



требуемые настройки BIOS. Кроме того, плата отлично подходит для экстремального разгона процессоров с внешней частотой 533МГц.



Материнская плата Asus P4C800 на чипсете i875P.

E7205

Несмотря на увеличение частоты DDR SDRAM до 333МГц, скорость доступа к памяти все равно оставалась ниже, чем у RDRAM при двухканальном подключении. Посему был выбран вполне логичный путь, использующий проверенные временем идеи. Другими словами, индустрия решила опробовать двухканальный метод доступа к памяти DDR SDRAM. Суть здесь та же, что и у RAMBUS, — вы устанавливаете на плату два модуля DDR333, и контролер обращается к ним обоим одновременно по двум каналам. За счет этого увеличивается пропускная способность памяти и соответственно возрастает общая производительность системы.

Первым чипсетом Intel с двухканальным доступом к памяти стал E7205 (он же Granite Bay). Официально он предназначался для высокопроизводительных рабочих станций, а не для «обычных» настольных машин. Поэтому и материнские платы на нем довольно дороги. Поддерживается внешняя частота 533МГц; используется память DDR SDRAM на частоте 266МГц. В качестве тестовой — мы выбрали плату ASUS P4G8X Deluxe. Среди ее дополнительных возможностей — встроенный гигабитный сетевой интерфейс, контроллер RAID Serial ATA и разъем IEEE 1394. Впервые в чипсетах от Intel появился порт AGP 8X. В соот-

ветствии со спецификацией в него можно устанавливать видеокарты AGP 4X, так что интересы товарищей, выбравших P4G8X для апгрейда системы, в некотором смысле соблюдены. Стоимость такой «прокачанной» платы — \$159; версия без RAID и IEEE1394, с обычным, 100-мегабитным сетевым контроллером стоит на \$10 дешевле.

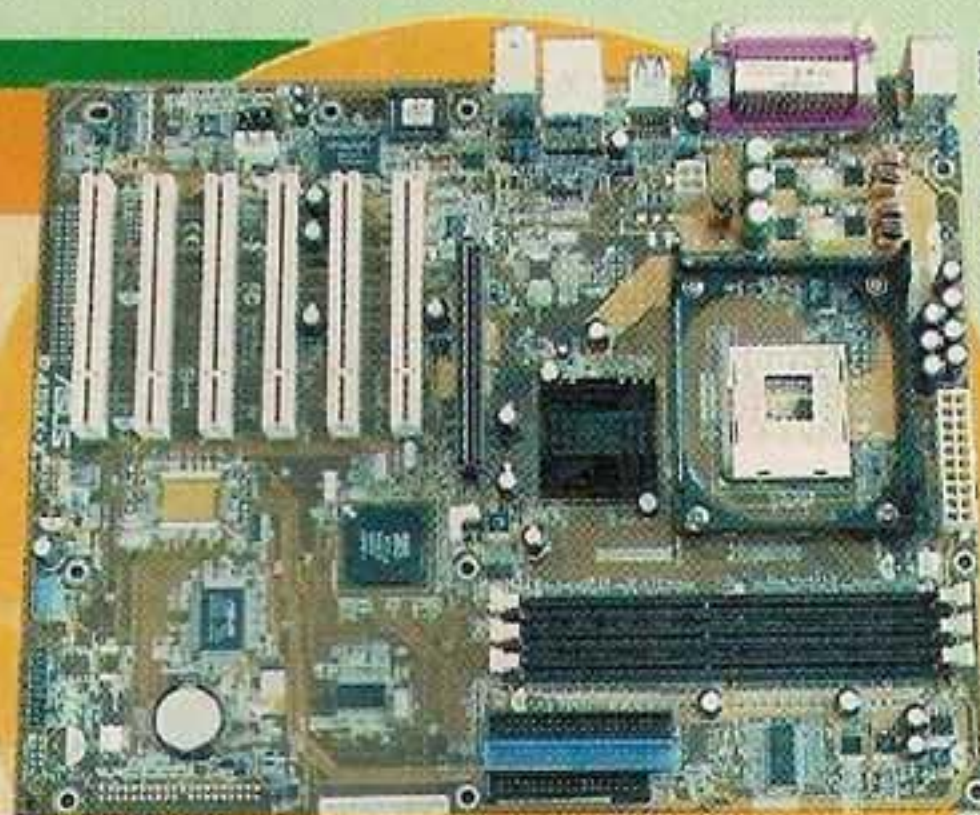
По общим тестам производительности чипсетов для Pentium 4 533МГц набор Granite Bay уверенно занял второе место. Первое место, напомним, заняло решение с чипсетом i850E и памятью RDRAM.

Несмотря на приличную производительность, сегодняшнее положение E7205 на рынке никак нельзя назвать устойчивым. Ибо на пятки уже наступило новое, младое поколение Intel-чипсетов. При одинаковой цене платы, построенные на i865PE и i875P, способны предложить покупателям куда больше возможностей. Кроме того, сахар в пиво подсыплют конкурирующие двухканальные чипсеты.

Как вариант — недорогой и шустрый SiS 655, о котором мы расскажем чуть ниже.

i865P, i865PE, i865GE, i875P

Наиболее современные чипсеты Intel, поддерживающие двухканальный доступ к памяти, внешнюю частоту 800МГц и память DDR400. Наиболее дорогостоящая и производительная модель



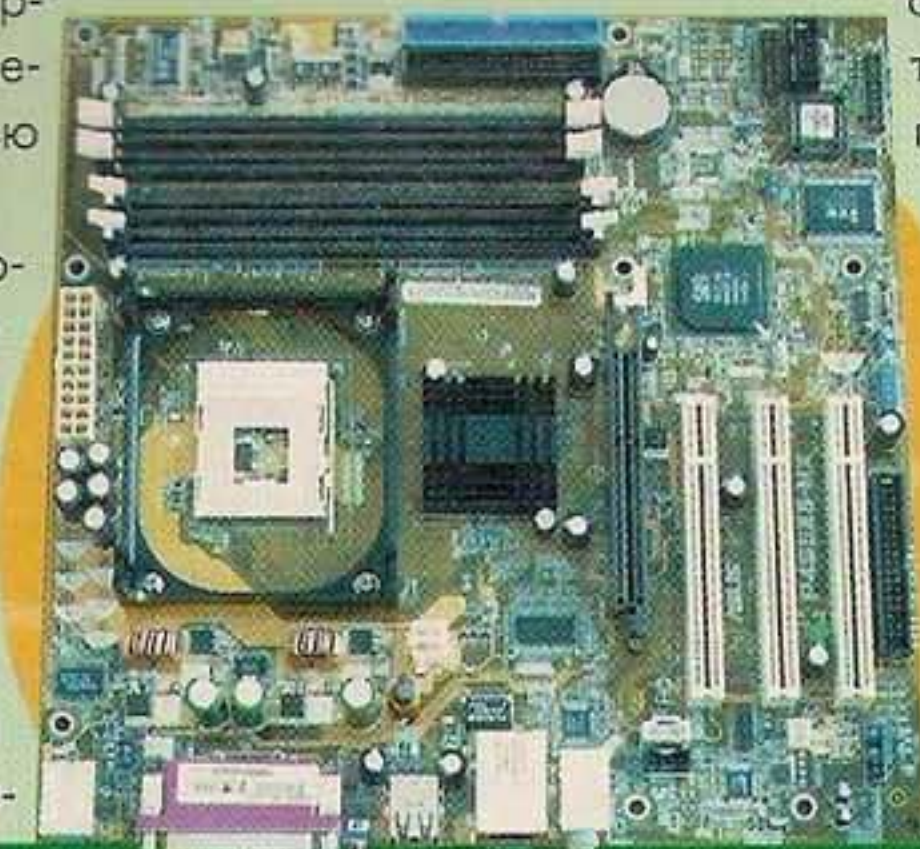
Материнская плата Asus P4S8X-X на чипсете SiS 648.

i875P выделяется наличием встроенной технологии PAT (Performance Acceleration Technology), в чьи задачи входит оптимизация алгоритма работы с оперативной памятью. i865GE отличается от i865PE наличием встроенного графического ядра. i865PE —

соответственно самый массовый и сбалансированный продукт для рынка домашних ПК, рабочих станций среднего уровня и геймерских игровых комбайнов. i865P — самый младший, самый дешевый и самый скромный вариант в линейке. Не поддерживает шину 800МГц. Предназначен для построения недорогих ПК на процессорах предыдущего поколения Pentium 4. В рамках статьи мы решили не останавливаться на данном чипсете, так как именно в этом номере публикуется интереснейший материал «Мануальная РАТология», исчерпывающим образом раскрывающий всю подноготную i865P.

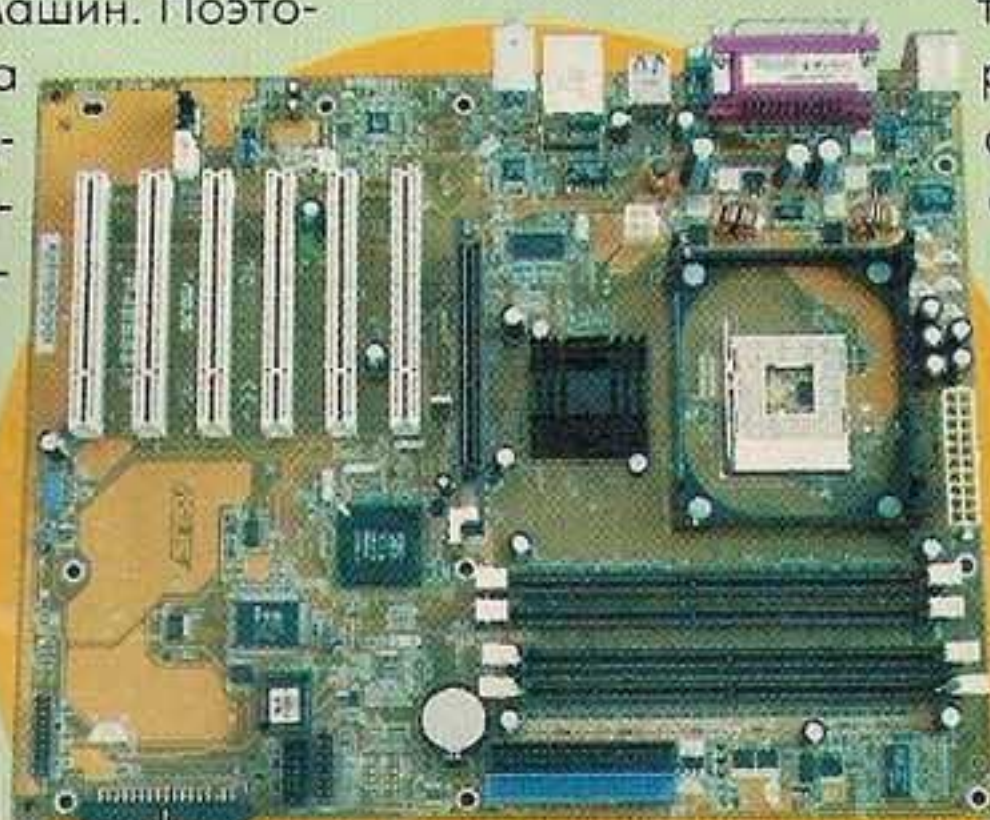
Мы протестировали материнские платы на i865PE (ASUS P4P800) и на i875P (ASUS P4C800 Deluxe). На обеих установлен слот AGP 8X (возможна установка видеокарт AGP 4X), гигабитный сетевой интерфейс и порт для подключения устройства Wi-Fi (беспроводной сетевой связи). Имеются также контроллеры SATA. На плате P4C800 Deluxe контроллеры SATA объединены в массив RAID и дополнительно смонтирован контроллер IEEE-1394.

По усредненным результатам тестов чипсетов с внешней частотой 800МГц обе платы показали лучшие результаты. Отметим, однако, что в тестах обработки видеoinформации DivX и создания трехмерной картинку 3DS MAX «старичок» i850E оказался ничуть не хуже. Очевидно, что причина опять же кроется в изначальной оптимизации и



Материнская плата Asus P4S533-MX на чипсете SiS 651.

неплохих скоростных характеристиках RDRAM. Также удалось установить, что по относительной производительности P4C800 Deluxe (i875P) превосходит P4P800 (i865PE) в среднем на 3-5 процента. При этом цена различается довольно заметно: P4P800 стоит \$134, P4C800 (не Deluxe) — \$178, а P4C800 Deluxe — \$202. Таким образом, плате ASUS P4P800 мы решили торжественно присвоить звание «Лучшей покупки». При умеренной цене данный продукт обеспечивает более чем достойную производительность и полноценный набор необходимых функций. P4C800 Deluxe, в свою очередь, получает «Выбор редакции». В нашем тестировании это безоговорочный лидер, честно заслуживший лавры победителя.



Материнская плата Asus P4S533-X на чипсете SiS 645DX.

ЦЕНОВАЯ ПОЛИТИКА

Для удобства мы вынесли все цены на протестированные материнские платы в отдельную врезку:

- Iwill P4R533, i850E — \$135
- Asus P4XP-X, i845D — \$62
- ASUS P4B533, i845E — \$81
- Asus P4PE, i845PE — \$94
- Asus P4GE-V, i845GE — \$110
- Abit BH7, i845PE — \$88
- Asus P4G8 Deluxe, Intel E7205 — \$159 (без RAID и IEEE1394, со 100-мегабитным сетевым контроллером — \$149)
- Asus P4P800, i865PE — \$134
- Asus P4C800 Deluxe, i875P — \$202 (версия без ряда наворотов — \$178)
- Asus P4S533-X, SiS 645DX — \$62
- Asus P4S8X-X, SiS 648 — \$79
- Asus P4S533-MX, SiS 651 — \$64
- Asus P4SDX, SiS 655 — \$107
- Soltek SL85ERV2, VIA P4X400A — \$55
- Soltek SL85MIV3, VIA P4M266 — \$66

ЧИПСЕТЫ SiS

SiS производит чипсеты двух видов — с интегрированным графическим ядром и без такового. Варианты с графическим ядром

лично нам кажутся малоприменимым решением для домашнего ПК. Их встроенная графическая мощь слишком слаба для нормальной работы современных игр. В то же время для офиса — это сущая находка, ибо налицо экономия средств и простота эксплуатации (снимается масса проблем с охлаждением).

SIS 645, SIS 645DX

Первым чипсетом без встроенного графического ядра для платформы Socket 478 стал набор SiS 645. Он поддерживал память DDR333 и внешнюю частоту процессора 400МГц. Почти сразу вслед за ним появилась следующая версия системной логики под Pentium 4 — SiS 645DX. Этот чипсет уже умел работать с внешней частотой процессора 533МГц и неофициально поддерживал DDR400. В нашей лаборатории мы провели испытания материнской платы ASUS P4S533-X, построенной на последней ревизии SiS 645DX. В эту плату можно установить как DDR333 SDRAM, так и "обычную" PC133 SDRAM; и потому мы решили провести тесты с обоими видами памяти.

Производительность этой платы (с обоими видами памяти) сходна с ASUS P4XP-X. Что характерно, набор функций и цена (\$62) также совпадают. При этом установить в слот AGP 4X более старые карты, в отличие от P4XP-X, нельзя. Кроме того, чипсеты Intel традиционно считаются немного стабильнее и немного надежнее.

Отметим, что BIOS данной платы позволяет установить частоту DDR 400МГц, но в этом режиме плата работает весьма нестабильно (не удалось даже установить Windows). При штатной для данного чипсета частоте 333МГц все работало отлично.

SIS 648, SIS 648FX

Следующий в хронологическом порядке чипсет SiS 648 является логичным продолжением SiS 645DX и уже официально поддерживает память DDR400. Кроме того, реализован порт AGP 8X и проведена качественная оптимизация алгоритма работы с памятью. SiS 648FX в свою очередь продолжает дело SiS 648 и поддерживает внешнюю частоту процессора 800МГц.

К сожалению, экземпляра на основе SiS 648FX у нас не оказалось, и мы протестировали материнку ASUS P4S8X-X на чипсете SiS 648. Она снабжена сетевым контроллером и слотом AGP 8X (поддерживаются карты AGP 4X и более новые). Устанавливается только память DDR SDRAM. Память на частоте 400МГц работает стабильно и нареканий не вызывает.

Производительность оказалась заметно выше, чем у SiS 645 — примерно на уровне i845PE с DDR333 (в основном благодаря тому,

что на 648 стояла память DDR400). Цена данной платы — \$79; для сравнения — P4PE (i845PE) обойдется вам в \$94. Справедливости ради заметим, что для приличной производительности SiS 648 требуется память DDR400, а i845PE (ASUS P4PE) справляется и с чуть более дешевой DDR333.

SIS 650, SIS 651, SIS 661FX

Чипсеты со встроенным графическим ядром. SiS 650 поддерживает внешнюю частоту 400МГц и работает с памятью DDR 266МГц. SiS 651 работает с внешней частотой 533МГц и поддерживает память DDR333. Наконец, новейший SiS 661FX поддерживает процессоры с внешней частотой 800МГц и память DDR400. Помимо интегрированной графики, все эти чипсеты позволяют использовать стандартные видеокарты через слот AGP.

В нашем тестировании участвовала плата на наборе системной логики SiS 651 — ASUS P4S533-MX. Помимо штатной памяти DDR, чипсет умеет работать с PC133 SDRAM. В целях выяснения максимальной производительности тестирование проводилось только с DDR333. Наши тесты показали, что данная плата работает немного быстрее, чем ASUS P4S533-X (на SiS 645DX). Ее смело можно рекомендовать для офисного компьютера, или же — при апгрейде, если невозможно использовать старую видеокарту. Встроенные видеоподсистемы SiS обычно обеспечивают неплохое качество изображения, но для большинства современных игр, как уже было сказано выше, малоприменимы.

Чрезвычайно редко в продаже встречаются платы на SiS 651 с поддержкой исключительно "обычной" SDRAM. Приобретать их не стоит.

SIS 655, SIS 655FX

Принципиально новые чипсеты SiS, использующие двухканальный доступ к памяти на частоте 400МГц. SiS 655 поддерживает частоту шины 533МГц, а SiS 655FX — также и 800МГц. Интересен тот факт, что SiS 655 появился раньше, чем i875P и i865EP, и некоторое время был одним из самых производительных решений для Socket 478. К сожалению, на момент написания статьи продукты на SiS 655FX еще не появились в широкой рознице. Поэтому номинанта, которой смогло бы на равных потягаться с i875P и i865EP, попросту не нашлось. Вместо

этого тестированию подверглась плата ASUS P4SDX на чипсете SiS 655. Производительность данной материнки практически сравнялась с производительностью ASUS P4C800 Deluxe (i875P) при использовании процессора на 533МГц шине. Поэтому, с учетом весьма умеренной цены (\$107), ее также

можно считать лучшей покупкой. Само собой, нужно учитывать, что в отличие от конкурента SiS 655 не умеет работать с 800МГц процессорной шиной.

ЧИПСЕТЫ VIA

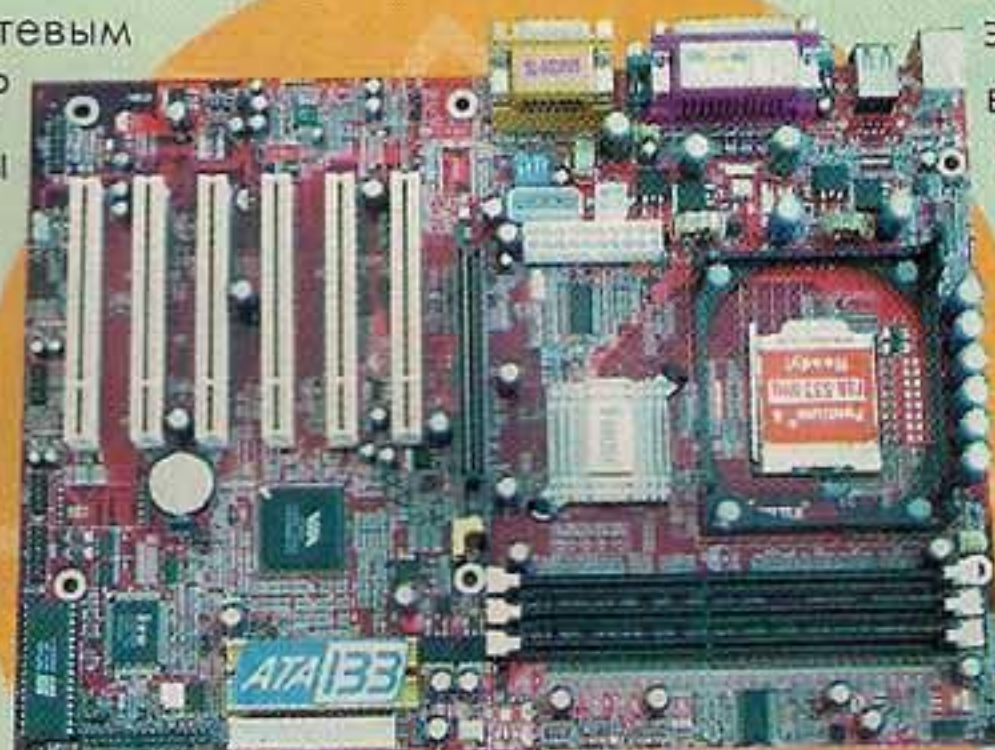
Так уж сложилось, что чипсеты VIA заслужили в народе куда более низкий рейтинг, чем решения от SiS или Intel. Есть разные версии того, почему так сложилось. В частности, многие ссылаются на один интересный факт. Как утверждают официальные источники, до недавнего времени у VIA напроочь отсутствовала лицензия на разъем Socket 478 и производство наборов микросхем под процессор Pentium 4. Все ее чипсеты были, по сути, "пиратскими". То есть информация для разработок добывалась трудоемким и неэффективным методом обратной трассировки и на основе самостоятельных исследований архитектуры. Впрочем, это лишь версия событий, не претендующая на абсолютную достоверность.

VIA P4X266, P4X266A, P4X266E

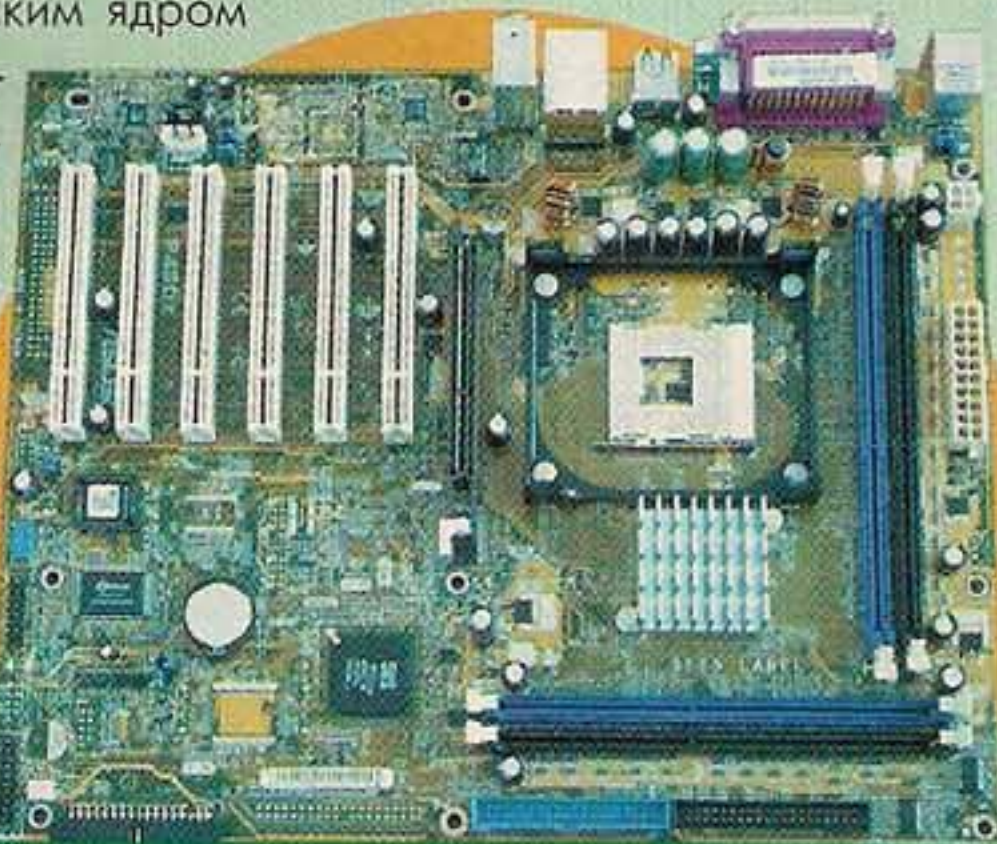
Первый чипсет для Pentium 4 от VIA, P4X266, поддерживает внешнюю частоту процессора 400МГц и память DDR 266МГц. При этом его производительность по сравнению с другими чипсетами (прежде всего — Intel) оставляет желать много лучшего. Следующая версия — P4X266A — ничем не отличается от P4X266 по возможностям, однако в силу определенных оптимизаций функционирует значительно быстрее. В P4X266E уже реализована возможность работы с внешней частотой процессора 533МГц. Мы, в свою очередь, попытались протестировать плату Soltek SL85DIV3 на чипсете VIA P4X266E. К сожалению, запустить ее не удалось — вероятно, это проблема конкретного экземпляра платы.

VIA P4X400, P4X400A

Следующей инициативой VIA на рынке чипсетов для Pentium 4 стала серия P4X400. Главной ее особенностью была поддержка памяти DDR с частотой 400МГц. Несмотря на это, серия



Материнская плата Soltek SL85DRV5 на чипсете VIA P4X266E.



Материнская плата Asus P4SDX на чипсете SiS 655.

повторила судьбу P4X266 (также как и ее предшественник, оказавшийся слишком медленным и несвоевременным продуктом). Поэтому, по уже сложившейся традиции, компании VIA снова пришлось выпускать исправленную версию — P4X400A. В нашем тестиро-

вании участвовала плата **Soltek SL85ERV5** на чипсете VIA P4X400A. По производительности она оказалась сравнима с платами на i845PE и SiS 648. Однако, в отличие от них, работала нестабильно. Во время некоторых тестов программы выдавали критическую ошибку и завершали работу.

Понятно, что мы не можем рекомендовать данный чипсет после столь печального опыта. Конечно, цена платы (\$55) весьма привлекательна, однако скупой, как известно, платит дважды.

VIA P4M266, VIA P4M266A

Чтобы не отстать от конкурентов на рынке офисных ПК, компания VIA также выпустила на рынок чипсеты с интегрированным видео-ядром. Первый из них, P4M266, фактически был модификацией P4X266 и соответственно унаследовал все его проблемы с производительностью. У набора P4M266A, так же как и у его прообраза P4X266A, скоростные характеристики оптимизированы. Плюс добавлена поддержка внешней частоты процессора 533МГц. Оба чипсета позволяют подключать внешнюю видеокарту через порт AGP.

Мы протестировали материнскую плату **Soltek SL85MIV3** на чипсете VIA P4M266A. Что характерно, плата работала вполне стабильно и особых проблем в тестах не вызвала. Однако ее производительность, опять же, оставляет желать много лучшего. По нашим тестам чипсет P4M266A проиграл даже ASUS P4XP-X (i845D). Цена Soltek SL85MIV3 составляет всего \$66.

ТЕСТЫ И РЕЗУЛЬТАТЫ

Материнские платы тестировались с процессорами Intel Pentium 4 3,06ГГц (внешняя частота 533МГц) и Intel Pentium 4 3,0ГГц (внешняя частота 800МГц). Использовались идентичные видеокарты Radeon 9800 Pro с последними оптимизированными видеодрайверами от Omega. Настройки видео были установлены на опцию "Баланс качества и скорости". Тестовая операционная система — Windows XP Professional. При тестировании каждой новой платы система переустанавливалась "с нуля".

ОБЩИЙ ТЕСТ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

PCMark 2002. Измеряли производительность процессора (CPU) и памяти (RAM). Так как тест синтетический, воспринимать его следует через призму относительности, а не по полученным балам. В теории по PCMark можно судить о влиянии материнской платы на общую производительность системы.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ — DIRECTX И OPENGL

В качестве основного теста DirectX использовался 3DMark 2003. Разрешение экрана — 1024x768, 32-битный цвет. Любопытно, что во всех тестах DirectX 8 и 9 (а так как все игровые тесты 3D Mark 2003, кроме самого первого) результаты на всех материнских платах практически не различались. Ни производительность процессора, ни пропускная способность памяти, ни скорость AGP порта (4X или 8X) на них не влияли. Поэтому мы указываем только результат первого теста (DirectX 7) в FPS.

Также в 3DMark 2003 мы запускали тесты процессора (CPU). Реально они измеряют скорость процессора при обработке игрового изображения (программные шейдеры). В табли-

це приведено общее число очков, вычисленное 3DMark по тестам CPU.

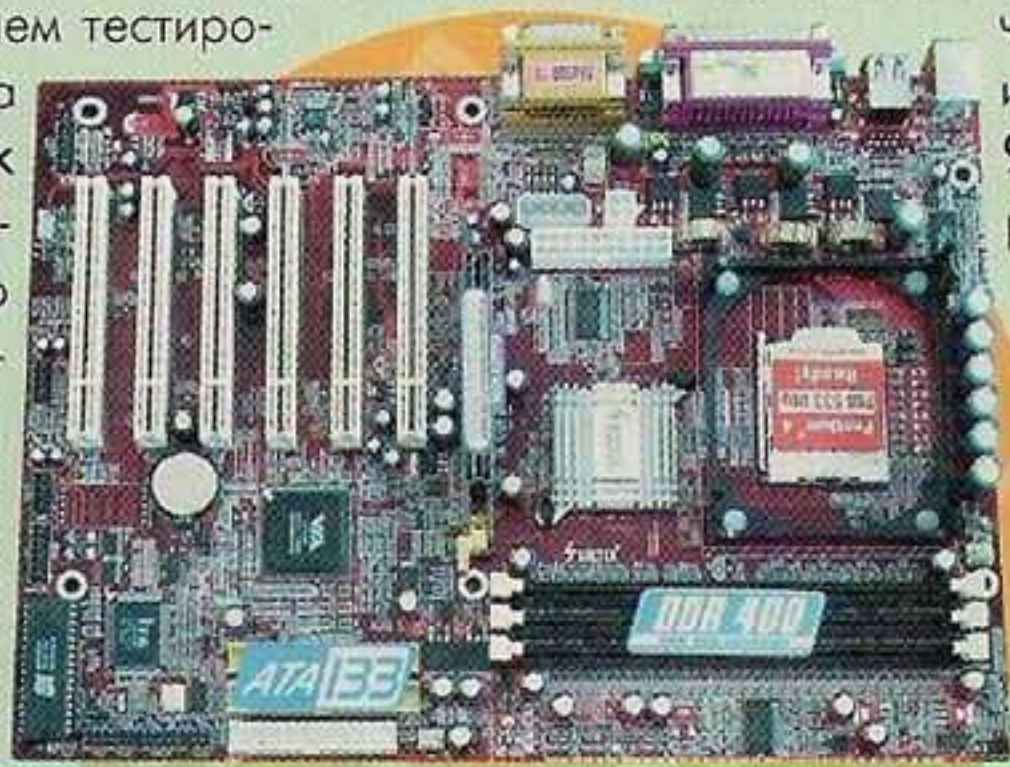
Само собой, не обошлось и без игровых бенчмарков. В Unreal Tournament 2003 Demo 1024x768x32бит тестировались демо-сцены Flyby и Botmatch. В Serious Sam: Second Encounter Demo были установлены следующие настройки видео: OpenGL, оптимизация по качеству, 1024x768x32бит, демка Cooperative. В таблице указано среднее значение FPS, вычисленное системой.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ — DIVX ENCODING И 3DSTUDIO MAX

Для проверки скорости кодирования фильмов мы использовали DivX 5.0.5 и VirtualDub (версию, оптимизированную под Pentium 4). Двадцатиминутный кусок DivX-фильма перекодировывался снова в DivX, но уже с потоком 1500Kbps и максимальными настройками качества. Измерялось время, затраченное на операцию (в минутах и секундах). Таким образом мы измеряли скорость процессора и памяти без участия дисковой подсистемы.

Чтобы погонять компьютер на действительно профессиональных задачах и проверить эффективность HyperThreading, мы проводили рендеринг трехмерной модели в 3D Studio Max 4.26 (с оптимизацией Intel). Модель предоставлена Юлием Трубом.

За спонсорскую помощь в тестировании благодарим компанию "Пирит" (www.pirit.ru), компанию "Квазар-Микро" (www.kvazar-micro.com), российское представительство компании Asus (www.asus.com), компанию Neo Group (www.neo.ru), российское представительство компании Abit (www.abit.ru), компанию NT Computers (www.nt.ru), компанию USN Computers (www.usn.ru), компанию ОЛДИ (www.oldi.ru) и компанию Concept (www.concept.ru).



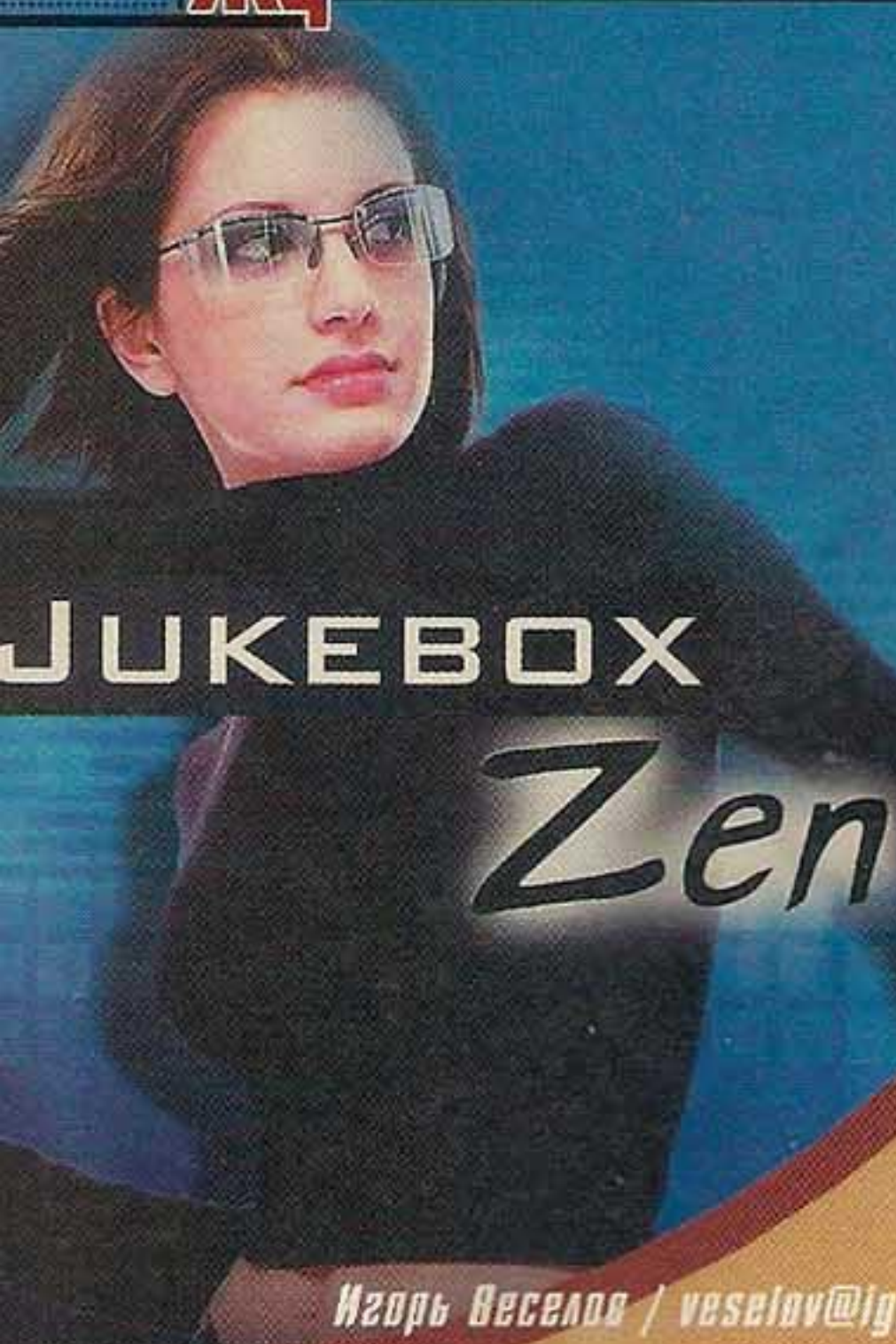
Материнская плата Soltek SL85ERV2 на чипсете VIA P4X400A.



Материнская плата Soltek SL85MIV3 на чипсете VIA P4M266A.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ ТЕСТОВ

	PC Mark CPU	PC Mark Mem	3D Mark GT1	3D Mark CPU	UT Flyby	UT Botmatch	SerSamSE	Video	3DS MAX
Iwill P4R533, i850E, RDRAM PC1066	7560	7790	190,5	644	216,6	73,8	86	7:52:00	6:18:00
Asus P4XP-X, i845D, DDR SDRAM	7569	6385	166,7	460	195,6	66,4	76,1	8:37:00	6:45:00
Asus P4XP-X, i845D, SDRAM	7240	4793	134,5	301	157,9	54,1	59,2	10:00:00	7:57:00
ASUS P4B533, i845E	7568	6571	174,2	487	202,5	68,8	80	8:25:00	6:25:00
Asus P4PE, i845PE	7617	7163	178,5	543	205,4	70,2	83,3	8:14:00	6:27:00
Asus P4GE-V, i845GE	7481	6607	175,3	537	203,5	69,6	82,3	8:19:00	6:29:00
Abit BH7, i845PE, 800 Mhz CPU	7433	7940	189,1	617	221,6	76,3	86,5	8:06:00	8:17:00
Asus P4G8 Deluxe, Intel E7205	7538	7544	189,1	606	213,7	73,3	87	8:02:00	6:20:00
Asus P4P800, i845PE	7394	8221	194,6	662	218,1	74,7	87,2	7:55:00	6:25:00
Asus P4C800 Deluxe, i875P, 800 Mhz CPU	7387	8151	197	668	222	76,2	87,9	7:53:00	6:16:00
Asus P4C800 Deluxe, i875P, 800 Mhz CPU, no HyperThreading	7420	8375	197,3	666	220,7	75,7	87,9	7:59:00	7:04:00
Asus P4C800 Deluxe, i875P, 800 Mhz CPU, single channel	7330	7810	191,4	622	215,3	74	85,7	8:02:00	6:21:00
Asus P4C800 Deluxe, i875P, 533 Mhz CPU	7510	7450	187,6	615	208,2	71	84,6	8:01:00	6:35:00
Asus P4S533-X, SiS 645DX, DDR SDRAM	7436	6293	170,2	509	190	64,1	78,8	8:39:00	6:55:00
Asus P4S533-X, SiS 645DX, SDRAM	7099	4828	137,7	346	156,7	53,1	66,2	9:56:00	8:09:00
Asus P4XS8X-X, SiS 648	7528	7228	182,6	552	205,7	69,5	82,6	8:10:00	6:40:00
Asus P4S533-MX, SiS 651, DDR SDRAM	7492	6315	173,1	537	195,3	65,9	80,4	8:30:00	6:50:00
Asus P4SDX, SiS 655	7509	7620	186,4	612	208,5	70,4	83,7	8:05:00	6:32:00
Soltek SL85ERV2, VIA P4X400A	7463	6875	177,1	555	201,9	68,3	83,4	8:21:00	6:50:00
Soltek SL85MIV3, VIA P4M266	7416	6290	162,3	430	184,9	62,9	78,4	9:11:00	7:36:00



JUKEBOX

Zen

КОРОБКА С ЖУК'АМИ

МЕДИТАЦИЯ НАД CREATIVE JUKEBOX ZEN

Игорь Веселов / veselov@igromania.ru

КОМПАНИЯ Creative выпустила MP3-плеер нового поколения с лаконичным названием из трех букв — Zen (полностью новичка зовут так: Creative Jukebox Zen). В этой удивительной модели умещается невероятное количество музыки, но, как ни странно, нет никаких намеков на дзен-буддизм и учение Мадхьямики. Быть может, такова его Дхарма?

MP3-плееры, использующие в качестве носителя жесткий диск, все еще не утратили статус экзотической "финтифлюшки". В отличие от младших CD-MP3 и MP3-флэш собратьев, ассортимент которых давно превышает спрос, они занимают на рынке отдельную нишу — свободную и просторную в силу отсутствия конкурентов. Начав свое развитие с 1-2 Гб моделей, этот класс устройств ныне может похвастаться винчестерами в 20 и более гигабайт. Прелесть в том, что вам не приходится часто менять носитель. В то время как на флэш-карту или болванку удастся запихнуть максимум 12 часов музыки, плееры на винчестерах способны вместить едва ли не всю коллекцию среднестатистического меломана. В силу этого, а также учитывая габариты и нескромное энергопотребление, производители склонны позиционировать такие устройства как "переносные музыкальные библиотеки".

Корпорация-многостаночник Creative имеет большой опыт производства плееров на флэш-памяти (ее Nomad стал фактически второй массовой моделью после Diamond Rio), а мультимедиа-комбайны с винчестером выпускает аж с двухтысячного года. Модель-первопроходец Nomad Jukebox имела массу преимуществ, стоила дешевле аналогов, однако оказалась слишком увесистой и катастрофически недолго работала от батареек. Справившись с болезнями

роста, Creative выкатил на свет совершенно новую модель — Nomad Jukebox Zen.

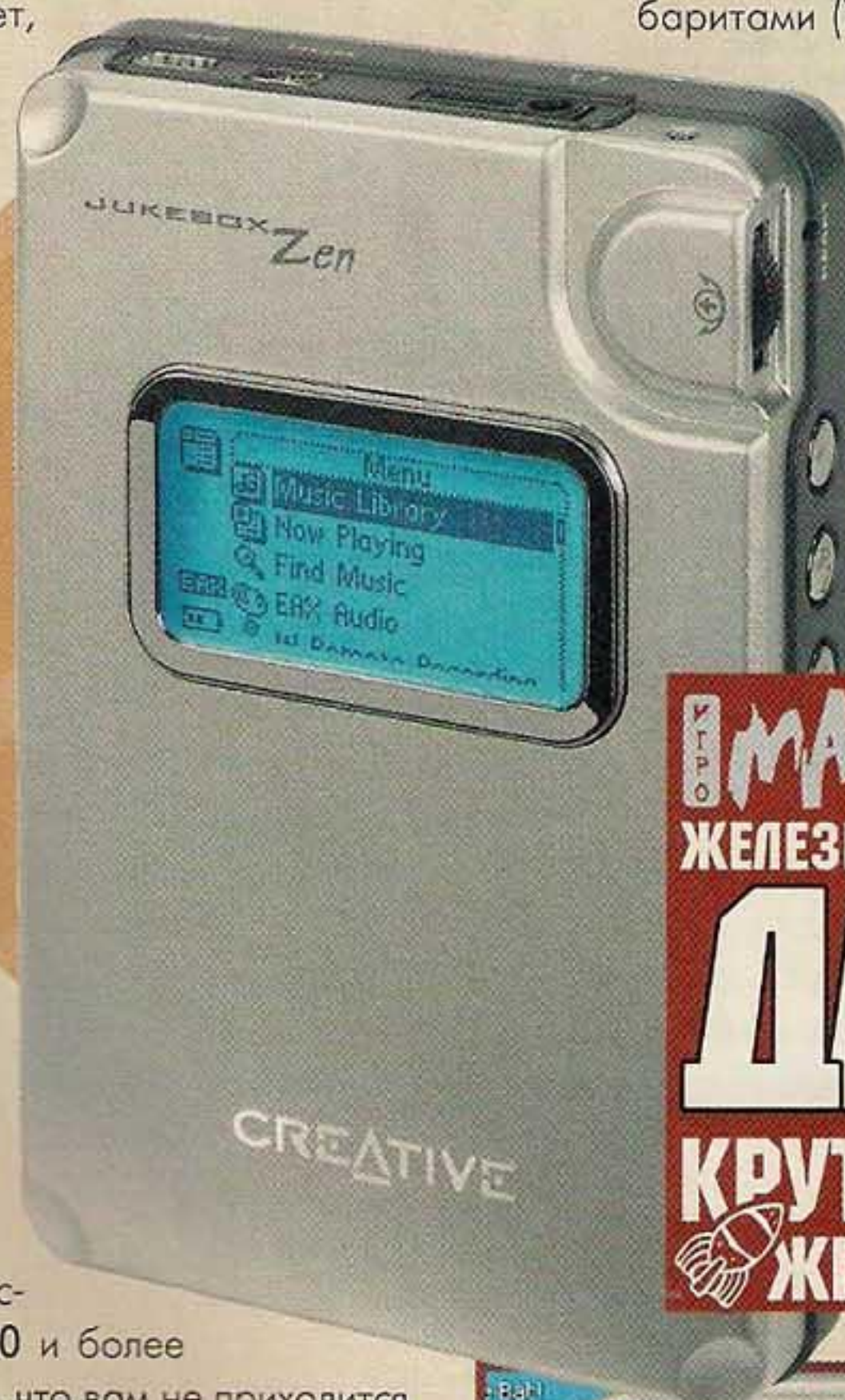
По сравнению с первой моделью дизайн изменился радикально. "Простой" Nomad Jukebox напоминал типичный CD-плеер, только весьма пухлый. Jukebox Zen имеет форму элегантного "кирпичика" и более всего своими габаритами (75.9x112.6x24.5 мм) похож

на карманный компьютер. Корпус, как сейчас модно, почти полностью выполнен из алюминия. На торце выступает пластмассовая накладка, где разместились кнопки управления и разъемы. С ходу были обнаружены USB и FireWire, а также гнездо для наушников. Со второй попытки был опознан подозрительный разъемчик для приобретаемого отдельно пульта ДУ. Дисплей монохромный, с разрешением

132x64 пикселей. Очень симпатичная голубая подсветка, которая автоматически включается при нажатии кнопок.

После исключительно положительных первых впечатлений было сделано первое открытие. Стоит только крепко сжать "жукбокс" в руке, как выясняется, что дизайнеры таки где-то промахнулись. Толщина плеера слишком велика, чтобы можно было вольготно ходить по улице, держа его в ладони. Дизайнеры пыжились, выжимая формат компактного кассетного плеера, — а получилось толстовато. И вся карманная концепция идет насмарку, ибо кирпичику все равно придется болтаться в рюкзаке вместе с кедами и бутербродами. Впрочем, в качестве утешительного бонуса, к Zen прилагается внушительный кожаный чехол. Одетый в этот бронежилет плеер очень походит на бурдюк бедуина, как его обычно изображают в кино. Бурдюк имеет полезную липучку для крепления на пояс. Опытным путем удалось выяснить, что для бега она не подходит — так как слишком сильно колбасится и может отвалиться. И это при том, что антишок плеера явно рассчитан на кенгурячьи скачки. В Jukebox Zen установлено целых 16 Мб кэш-памяти, куда легко помещается сразу несколько треков. Таким образом, никакая вибрация устройству не страшна.

Емкость основного носителя составляет 20 Гб (бывает еще и 60 Гб вариант), что, как гласят слоганы на коробке, эквивалентно 5000



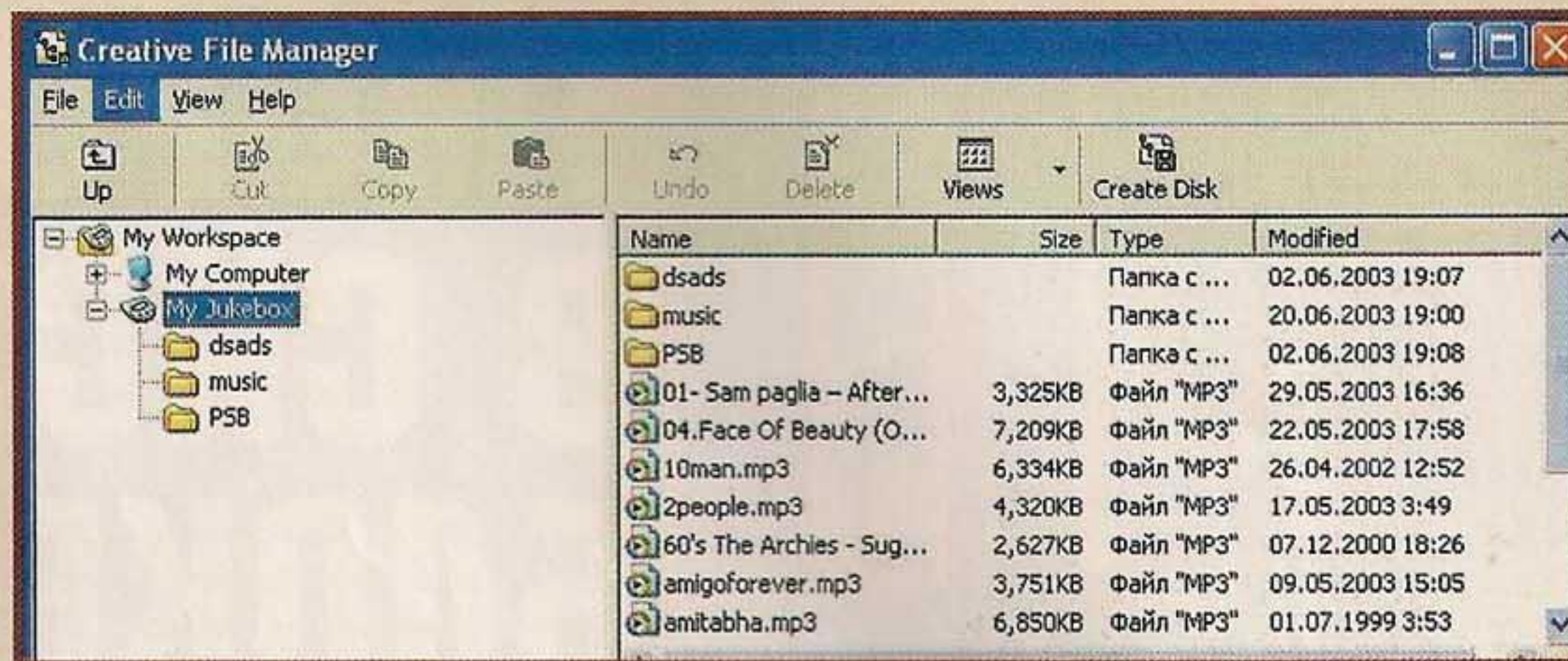
ИГОРЬ
ВЕСЕЛОВ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА



песням в MP3 с битрейтом в 128 кбит/с. Естественно, с такой кладовой без должного уровня организации не управиться. В самом плеере развалы треков можно сортировать по альбомам, исполнителям и стилям. Для управления фонотекой на "большом" компьютере поставляются программы Creative Play Center и Creative File Manager.

Должен заметить, что удобные и мощные средства систематизации музыкального хлама есть верный залог хорошего меломанского здоровья. Первой данный факт осознала находчивая Apple, специально в расчете на свою эксклюзивную модель iPod разработавшая программу iTunes. Программа, которую предлагает Creative, оказалась чуть более простой, чуть более топорной и несколько менее элегантной. Тем не менее она позволяет организовывать треки по мета-данным, самостоятельно "грабить" музыкальные диски и автоматически спрашивать у интернет-сервера трек-листы аудиокompактов. Довесок File Manager отвечает за вторую ипостась плеера, превращая его во вместительный переносной накопитель. Чрезвычайно удобно для господ, вынужденных по долгу службы таскать с собой вагончик любимого софта и многочисленное необходимое по хозяйству файло. Отметим, что для подключения плеера в обязательном порядке нужны драйверы и обе коммуникационные программы. Что, конечно же, немного напрягает, ибо ставить каждый раз весь пакет на малознакомый компьютер долго и невесело.

При первом пробном копировании файлов удалось выяснить, что через USB 1.1 данные



идут медленно, а по FireWire — быстро. Что, в общем, совсем не удивительно. У первого интерфейса пропускная способность — 12Мбит/с, у второго — 400Мбит/с. Первый для совместимости, второй для дела. Дзен-буддистски-мудрый подход со стороны Creative. И для справки — в продажу уже поступила версия плеера, укомплектованная интерфейсом USB 2.0 (но без FireWire).

А звучит игрушка дивно. Громкость на максимальном уровне вызывает презабавную дрожь в висках. И с частотным балансом все в порядке. Формат MP3, кто бы что ни говорил, на мой вкус звучит плосковато. Но наш "жукбокс", надо отдать ему должное, из сжатых форматов выжимает все возможное. Более того, плеер комплектуется вполне вменяемыми наушниками, которые и сидят почти удобно, и звучат почти хорошо, разве что басов недобирают. По доброй традиции в Zen зашита фирменная технология

Creative EAX, сулящая объемное звучание силами все тех же стереонаушников.

Кроме собственно звука, самым волнующим параметром для мобильных любителей музыки остается энергопотребление. На моей памяти первые HDD-плееры отличались отменным аппетитом и доедали свои батарейки максимум за два часа. Zen не из таких. Он молод, строен и принадлежит к новому поколению карманных устройств, которые и заряжаются быстро, и работают долго (около десяти часов). И если отца семейства — Nomad JukeBox — назвать "мобильным" в лицо никто не решался, то малыш Zen честно заслужил это почетное звание. Такова его Дхарма.

За предоставленный плеер благодарим Восточно-Европейское представительство Creative Labs в Варшаве (www.europe.creative.com).

Универсальная цифровая студия DESTEN eStudio

Концептуально новое решение, сочетающее в себе Hi-Fi стереозвук, DVD-плеер и все функции мультимедийного персонального компьютера. Вы сможете воспроизводить фильмы DVD, VCD, MP4, слушать музыку великолепного качества звучания, играть в компьютерные игры последнего поколения, просматривать телевизионные программы.

DESTEN eStudio-7240P

CPU Intel® Pentium® 4 2400MHz 512 Kb
MB MSI MS-6760, SiS 651/962
RAM 256 Mb DDR 333
HDD 40 Gb Seagate 7200rpm
DVD-ROM 16x48 MSI
SVGA 128Mb Albatron GeForce 4 4200 TV
Sound Realtek ALC650 6-канальный
Устройство чтения flash-карт
5-ти различных форматов

USB
2.0

FireWire
1394

WWW
интернет

Производительный компьютер

- Игры + Office + Интернет
- Беспроводная связь
- Музыкальный центр

Hi-Fi звук

- Аудио CD-плеер + MP3-плеер + FM/AM тюнер

Домашний кинотеатр

- DVD-плеер система 5.1 + TV-тюнер

Hi-Fi
звук



Компьютерные салоны в Москве:

м. "Полежаевская", пр-т М. Жукова, 2, подъезд 2, т./ф. (095) 785-10-80

м. "Багратионовская", ул. Барклай, 8, ТЦ "Горбушкин двор", 2 этаж, павильон "Компьютеры", № F2-021, (095) 737-4672

м. "ВДНХ", ВВЦ, павильон "Вычислительная техника", № 14, т. (095) 974-60-12

Единая информационная служба:

(095) 785-10-80

WWW.DESTEN.RU



ОТМОРОЗКИ В СИСТЕМНОМ БЛОКЕ

ПОПУЛЯРНАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ
СОВРЕМЕННЫХ СИСТЕМ ОХЛАЖДЕНИЯ

Антон а.к.а. NITRO / NITRO@igromania.ru

Были времена, когда люди были добрее, деревья выше, солнце синее, а процессоры работали без вентиляторов и радиаторов. В те славные годы число транзисторов на ядре можно было сосчитать по пальцам, а некоторые особо продвинутые хакеры знали каждый из них в лицо.

Годы минули. Заматерел процесс выращивания кристаллов, поседели микропроцессорные отладчики, и мягкое тепло рабочего кремния превратилось в жар сталеплавильной домы. Такова оказалась неминуемая плата за мегагерцы. Коварные законы физики, химии и кибернетики безжалостно заковали центральный процессор в температурные рамки, нарушить которые означает гибель. И лишь одно устройство способно уберечь миллионы ни в чем не повинных транзисторов от зарева пожара; имя ему — кулер. Великий и могучий КУЛЕР — властитель низких температур и лучший друг оверклокеров. Не будь его — и жизнь бестрашных экспериментаторов, что не таясь разгоняют ЦПУ до 4 гигагерц, была бы пуста и бессмысленна...

И глубоко заблуждаются те, кто представляет его только в виде начищенного до блеска радиатора и богатого острыми лопастями вентилятора. Нет — наш кулер многолик и чудесен. Не только воздушные стихии подвластны ему, но также и водные, и азотные, и мистические энергии элементов Пельтье. О нем — едином во множестве обличий — наш сегодняшний рассказ.



В идеале воздушное охлаждение выглядит так.

ВОЗДУШНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

Говоря о традиционном — воздушном — охлаждении, в первую очередь стоит отметить его недостатки. Возьмем за аксиому тот факт, что температура процессора напрямую зависит от температуры в помещении. Чем меньше градусов Цельсия в вашей комнате — тем лучше. Идеальный вариант — это дорогущая сплит-система кондиционирования с неизменяемой заводской установкой на -15°C . Пожухнут кактусы, завянут лютики и от простуды сдохнет хомячок, однако любимый ваш процессор будет жив и здоров во веки веков. Если же денег на “кул кандишен” нет и за окном недоброе московское пекло, то увы и ай. Ждите несвоевременных зависаний и в особо печальных случаях — сладковатого запаха паленого кремния.

В общем случае воздушные кулеры имеют три основные характеристики: шум, сила воздушного потока и эффективность теплопередачи. Последняя характеристика напрямую зависит от типа материала, из которого сделан радиатор. Градация эффективности радиаторов выглядит следующим образом. Самым неэффективным вариантом являются классические китайские поделки из алюминия (блестящие такие и бестолковые). Значительно лучшей теплопроводностью обладают радиаторы с медной вставкой. Полностью медные радиаторы и радиаторы с тепловыми трубами — наиболее эффективный и финансово выгодный вариант. В виде элитного исключения фирма **Akasa** производит конструкции, которые покрываются слоем настоящего серебра. Однако и это не финиш. Максимальным коэффициентом теплопередачи обладают решения с золотым покрытием. Само собой, их мы рассматривать не будем, ибо это есть не что иное, как уникальные кустарные образцы, созданные руками безумных энтузиастов.

Вторая относительная величина — это уровень шума. Измеряется в децибелах (ДБ) и напрямую зависит от типа установленного вентилятора. Чем быстрее крутится вентилятор, тем громче “жужжжжжж” его лопасти и тем сильнее производимая вибрация. При этом, если ваш корпус не укомплектован толстым железом или материнская плата плохо закреплена, — готовьтесь к тому, что к обычному “жжж” добавится еще и шизоиницирующее “трррр”. Идеальным уровнем шума считаются величины до

ВОДНЫЙ МИР

В процессе написания статьи ваш покорный слуга столкнулся с очень примечательным случаем. Оказывается, одиноко стоящий возле компьютера аквариум можно задействовать в качестве пассивного радиатора. Теоретически, жидкость в двухметровой медной трубке, проведенной через весь аквариум, должна охлаждаться за счет тепловой инертности воды. Как ни странно, но затея удалась на славу. Хотел бы я знать, не расположен ли у кого-нибудь ПК по соседству с холодильником...

20ДБ. Для примера — знаменитый своей эффективностью **Thermaltake 6Cu+** легко выдавал на-гора 39ДБ.

Также имеет смысл добавить, что любой вентилятор можно кратко охарактеризовать по его габаритам. К примеру, если размеры кулера составляют 60*60 миллиметров, то не мудрствуя лукаво назовем его 60-миллиметровым. Аналогично, кулер с размерами 80 на 80 мм гордо именуется 80-миллиметровым. Чем больше устройство — тем теоретически лучше, так как поток воздуха больше и сильнее, а следовательно, и охлаждение эффективней. Однако с другой стороны, монтировать большой кулер в условиях стандартного корпуса — сущая морока. К нему следует покупать специальный — большой и красивый — корпус, где блок питания находится не над материнской платой.

И кстати о фарфоре. Единица измерения воздушного потока — CFM (Cubic feet per minute — кубические футы в минуту). В узком кругу приличных производителей на упаковке каждого достопочтенного кулера принято пропечатывать сведения о точном количестве его CFM. Между тем особо хитрые кулермейкеры из страны восходящего риса иногда пытаются скрыть или зависить истинную величину воздушного потока. Как правило, у 60-миллиметровых кулеров воздушный поток варьируется от 20 до 35 CFM, у 80-миллиметровых — от 30 до 40 CFM, у 92 мм — 40-55 CFM, у 120 мм — вплоть до 130 CFM.

Для сборки хорошего воздушного охлаждения нужно помнить следующее. Холодный воздух всегда находится внизу, а посему поток воз-

духа в системном блоке следует направлять снизу вверх. Следует также убрать все провода и прочие препятствия на пути прохождения воздушного потока. Кроме того, если вы не являетесь счастливым обладателем Serial ATA жестких дисков, не мешают специальные скругленные аэродинамические IDE-шлейфы. С недавнего времени приобрести их не составляет никакой проблемы.

ЭЛЕМЕНТ ПЕЛЬТЬЕ

Продвигаясь вверх по шкале экстремальности, рассмотрим так называемый термоэлектрический холодильник (TEC, *thermoelectric cooler*). Многие ошибочно полагают, что это забавное устройство предназначено для превращения тепла в холод. Это в корне неверное заблуждение. Задача элемента Пельтье заключается в "перекачке" тепла с одной пластины на другую. Выражаясь простыми словами, эффект Пельтье можно сравнить с насосом. Насосом, который качает не нефть, но тепловую энергию.

Внешне устройство представляет собой две скрепленные керамические пластины (одна из которых присоединяется к поверхности микросхемы). Принцип работы предельно прост. При подаче напряжения одна из сторон охлаждается, другая — нагревается. Поразительно, но разница между холодной и горячей сторонами может составлять весьма внушительную величину — вплоть до 70°C. При желании можно добиться кумулятивного эффекта, накладывая элементы друг на друга. Вплоть до полной заморозки процессора.

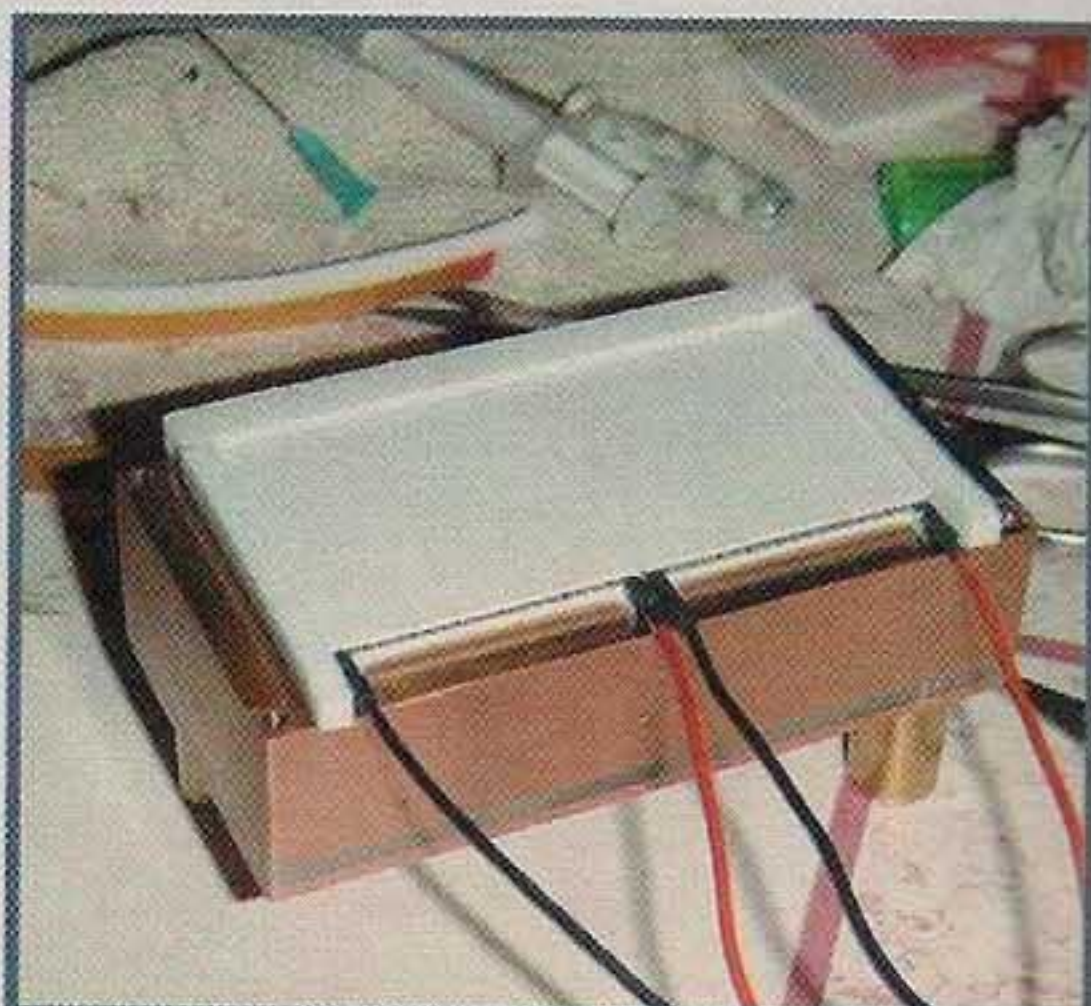
Также из технических характеристик холодильника можно выделить мощность и КПД элемента. Перед покупкой нужно хотя бы примерно прикинуть необходимую вам мощность. Среднестатистический элемент Пельтье имеет мощность до 300 Ватт. Рассмотрим небольшой пример. Если мощность элемента с 40-процентным КПД составляет 235 Вт, в действительности он будет выдавать лишь 40 процентов от своих возможностей, то есть 94 Вт. Что, в общем, вполне достаточно для большинства современных процессоров.

Ясно как день, что горячая сторона элемента также нуждается в охлаждении. Обычно для отвода тепла от модуля применяют другой — более традиционный вид охлаждения. Классикой жанра является связка элемента Пельтье с воздушным кулером.

Существует ряд проблем, с которыми могут столкнуться начинающие оверклокеры. Во-пер-

вых, если вы заморозите свой камушек до температур, близких к нулю, то с некой долей вероятности на охлаждаемой поверхности начнет образовываться конденсат. Проще говоря, ваш процессор зальет вода, которая, по иронии судьбы, не совместима ни с одним полупроводниковым устройством. Решить эту проблему можно, герметизировав пространство вокруг холодильника любым пористым материалом, не пропускающим воздух.

Во-вторых, в случае отказа термоэлектрического холодильника керамические пластины послужат прекрасным теплоизолятором. Другими словами, вместо того, чтобы охладить микросхему, ваш кулер мгновенно разогреет

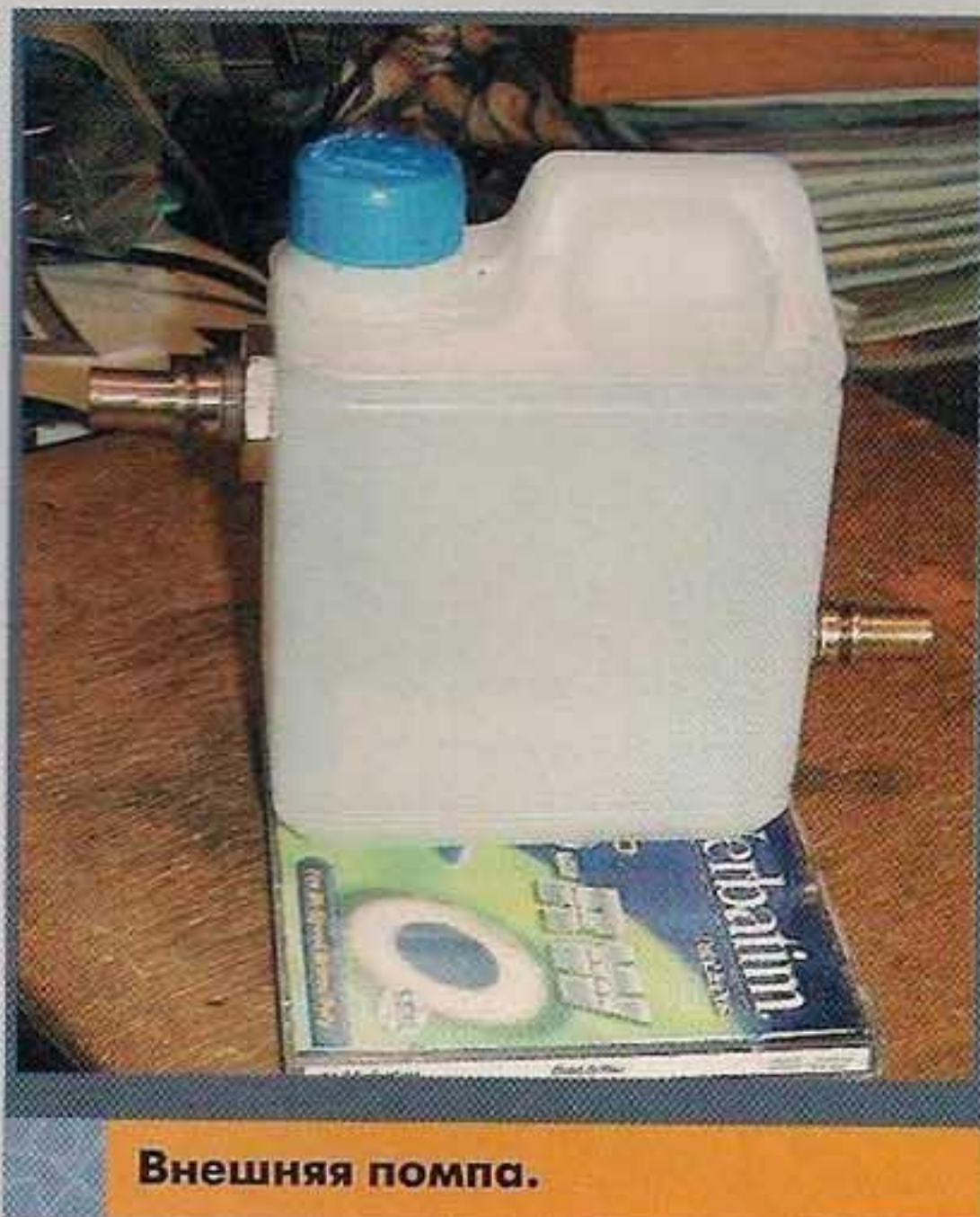


Обратите внимание: пространство вокруг элементов Пельтье герметизировано пенопластом.

ее до стапельной температуры. Пережить такое способны немногие современные процессоры. Поэтому многие системы на основе Пельтье оснащаются дополнительными датчиками, способными выключить компьютер до того, как случится непоправимое.

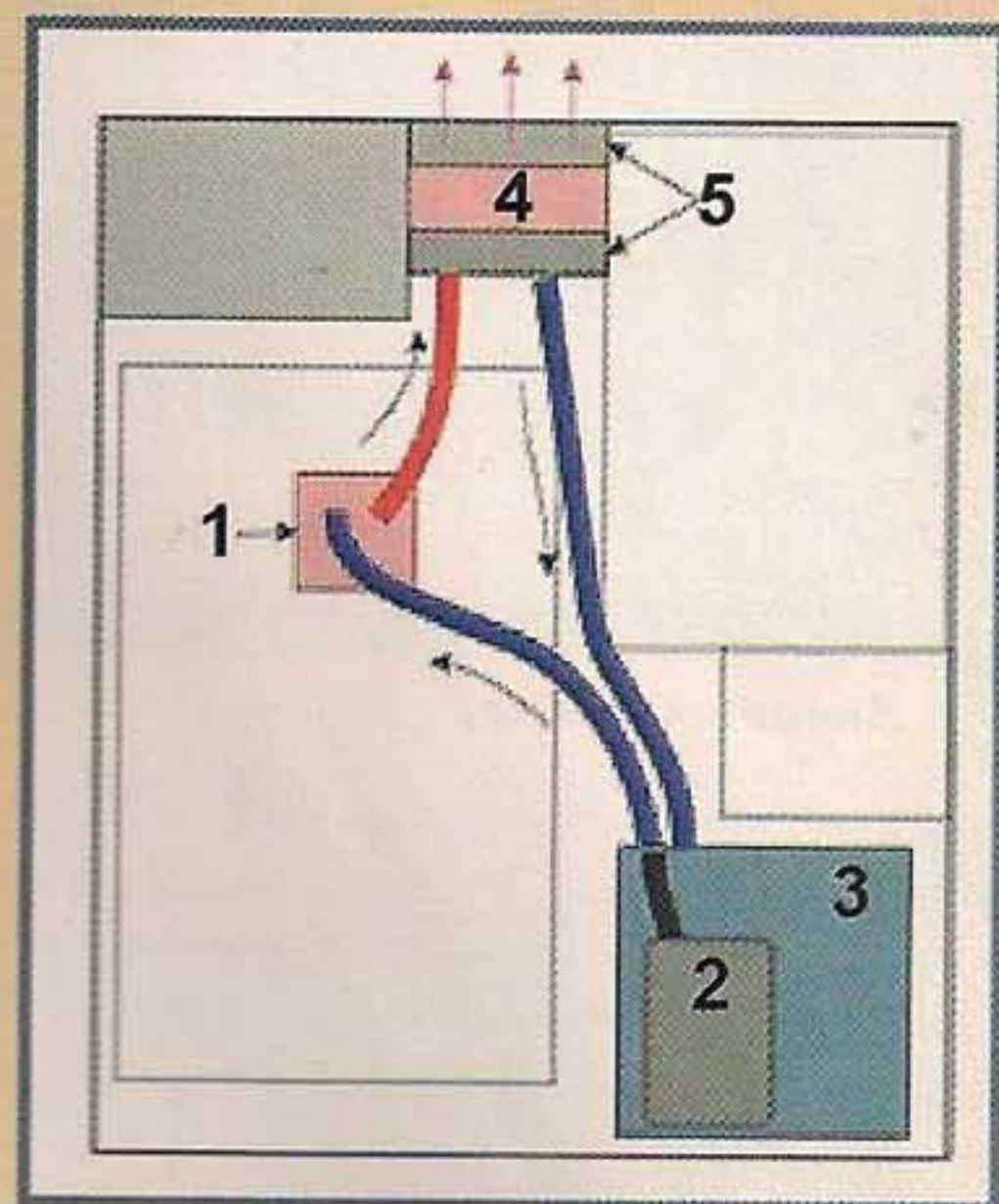
ЖИДКОСТНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

Очень часто систему жидкостного охлаждения ошибочно именуют водяным охлаждением. Тем не менее заправляется она не совсем водой. Ибо, если "залить бак" кристаллической H₂O из-под крана, то через неделю, максимум две, в трубках неминуемо появится растительный мусор и опасный белый осадок. Что, конечно же, весьма плохо влияет на надежность работы кулера. Поэтому роль охладителя принято поручать дистиллированной воде, разведенной с тосолом или спиртом в пропорции 1:1.



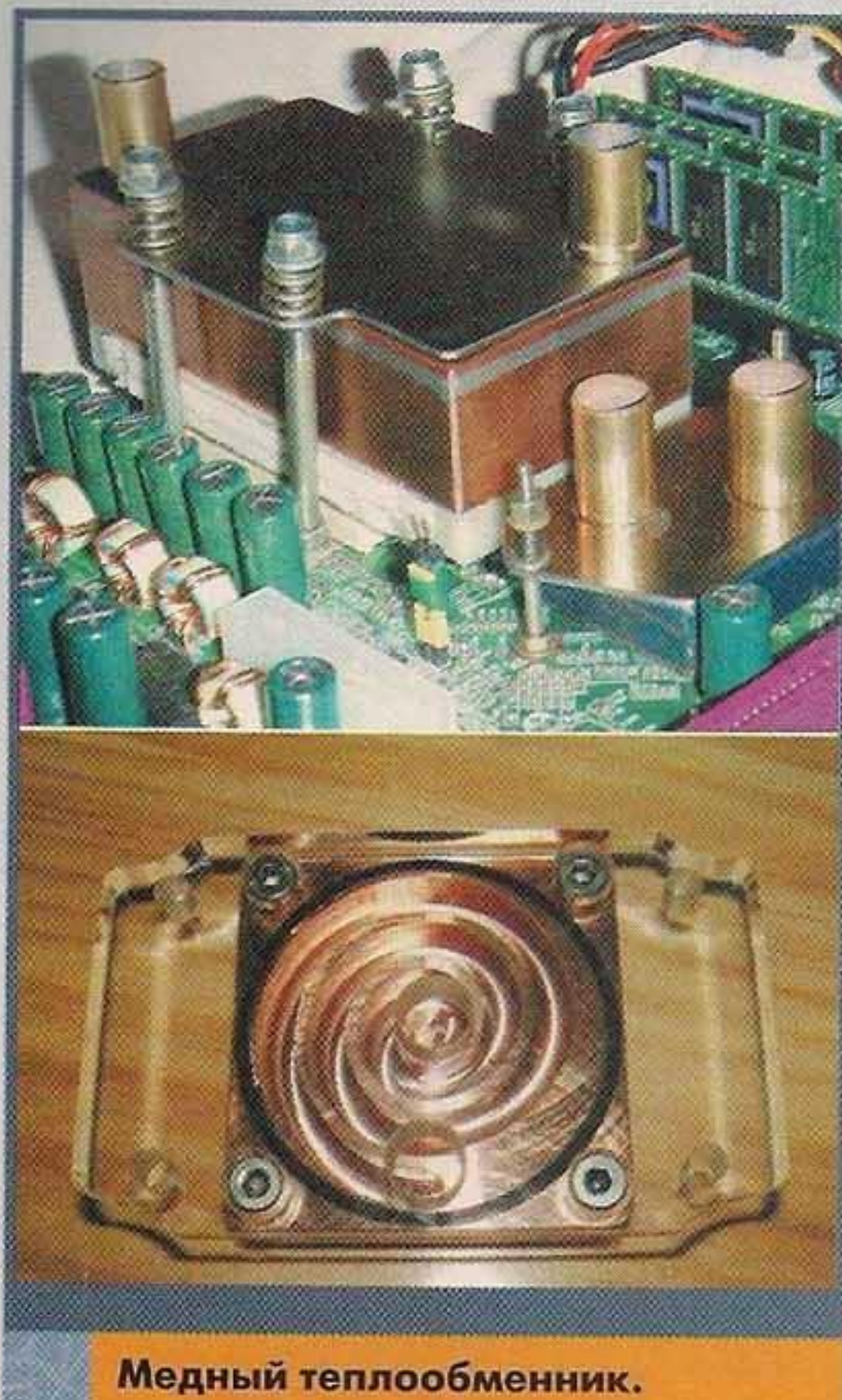
Внешняя помпа.

НАГЛЯДНЫЙ ПРИМЕР ЖИДКОСТНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ



Теплоноситель подается по шлангу помпой (2) на теплообменник (1). Жидкость, проходя по каналам теплообменника, забирает тепло от процессора и поступает на радиатор (4). Радиатор в свою очередь обдувается вентиляторами (5). Таким образом, тепло принудительно выводится за пределы корпуса средствами радиатора. Охлажденная вода возвращается обратно в резервуар (3).

Типичная система жидкостного охлаждения состоит из четырех деталей. Самая важная составляющая системы — это теплообменник. Внешне теплообменник представляет собой небольшую медную коробочку, задача которой — передать тепло от процессора жидкости. Вторым, не менее важным элементом системы является помпа. Ее главная задача — непрерывная циркуляция жидкости. При выборе помпы стоит обратить внимание на характеристику "производительности". Она должна быть не менее 500 литров в час. По своей природе помпы бывают внешние и погруженные. Внешние помпы в сво-



Медный теплообменник.

ПОЧИТАТЬ

1. www.overclockers.ru. Самая настоящая находка для оверклокера. Масса полезной информации по всем видам охлаждения. Советую обратить пристальное внимание на обзоры, посвященные охлаждению с помощью жидкого азота.

2. www.compware.ru/site. Начинающим оверклокерам и моддерам стоит заглянуть на сайт "Компвэра". Ресурс изобилует всяческого рода справочной информацией по разгону, моддингу и охлаждению. Также здесь можно обнаружить теплообменники, системы жидкостного охлаждения и прочие оверклокерские штучки по вполне приемлемым ценам.

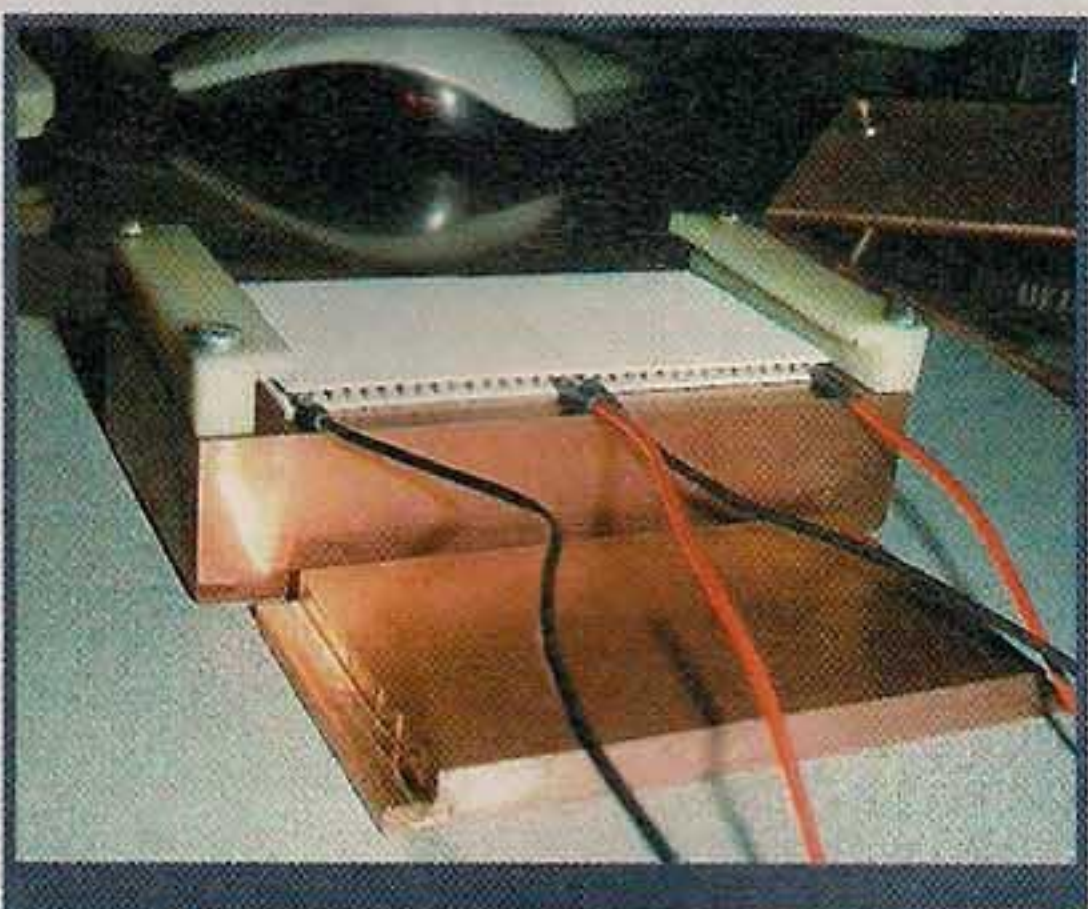
3. www.kryotherm.ru. Российский разработчик и производитель термоэлектрических охлаждающих модулей (элементов Пельтье)



Внешняя помпа.

бодной продаже пока замечены не были. Погруженные же помпы аккуратно укладываются в резервуар — третью составляющую рассматриваемой системы. Резервуар может быть любым, будь то эмалированное ведро, бабушкин тазик или некая другая посуда (один знакомый Дмитрия Горячева использует унитаз). Обычно объем резервуара составляет 1-2 литра.

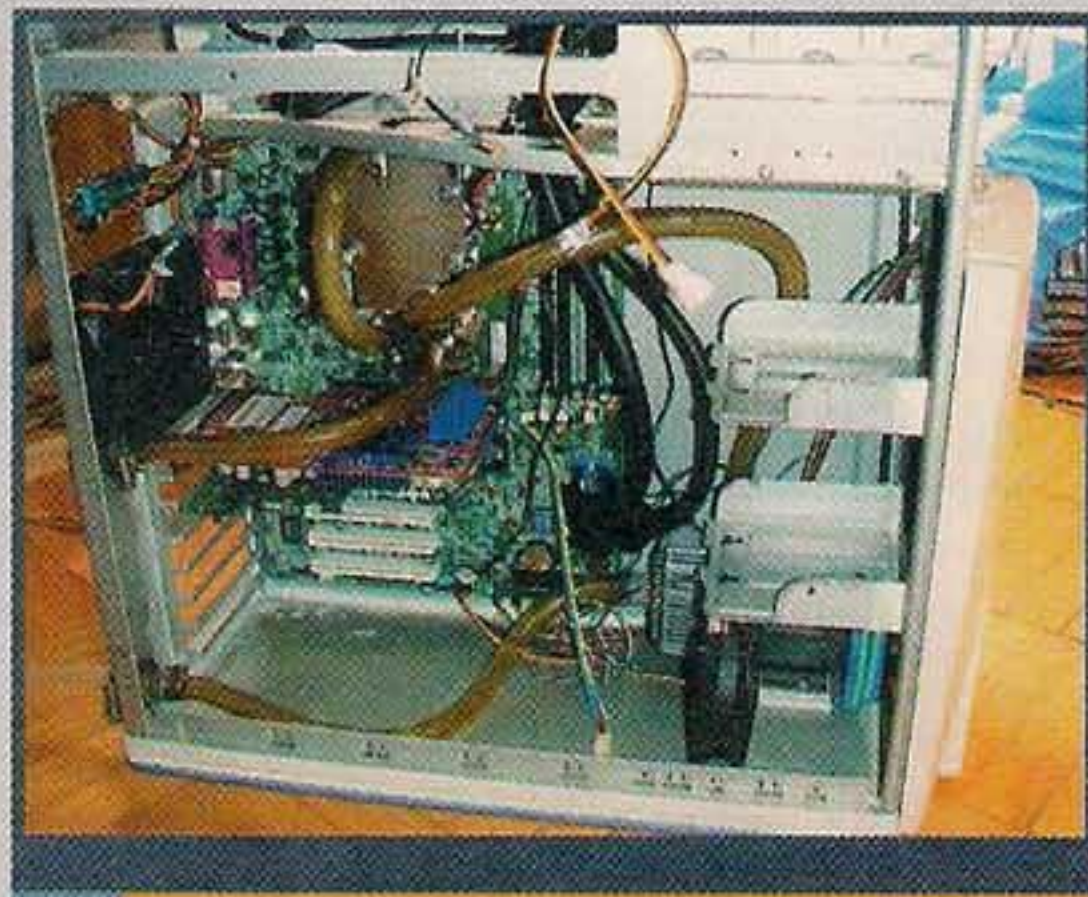
На пути от теплообменника к резервуару жидкость проходит через четвертый элемент системы — охлаждающий радиатор. В отличие от радиаторов воздушного охлаждения, радиаторы в жидкостных системах обладают гораздо большей рабочей площадью за счет наличия огромного количества тонких ребер и иголок внутри. Выражаясь простыми словами, водяной радиатор эффективнее потому, что тепло рассеивается по всему контуру радиатора равномерно. В то время как воздушный кулер имеет значительно меньшую зону передачи тепла, так как рассеивание тепла имеет направленный характер (сверху вниз). С другой стороны, так же как и в случае воздушного охлаждения, эффективность охлаждения практически напрямую зависит от размеров радиатора.



Наглядный пример комбинированного охлаждения. Два элемента Пельтье мощностью по 175Вт закреплены на медном теплообменнике жидкостного охлаждения.

В природе существуют модифицированные системы водяного охлаждения, в составе которых присутствует так называемый «ватерчиллер». Задача оного заключается в охлаждении резервуара с жидкостью. Такую функцию, к примеру, может выполнять элемент Пельтье в паре с воздушным кулером. Стоит отметить, что использование элементов Пельтье способно значительно повысить эффективность системы жидкостного охлаждения. Своеобразный пример правильной коалиции. Само собой, что при этом все минусы обоих подходов складываются.

Для справки. В отличие от элемента Пельтье, отказ жидкостного охлаждения не приводит к огненной обстановке и лесным пожарам. Сов-

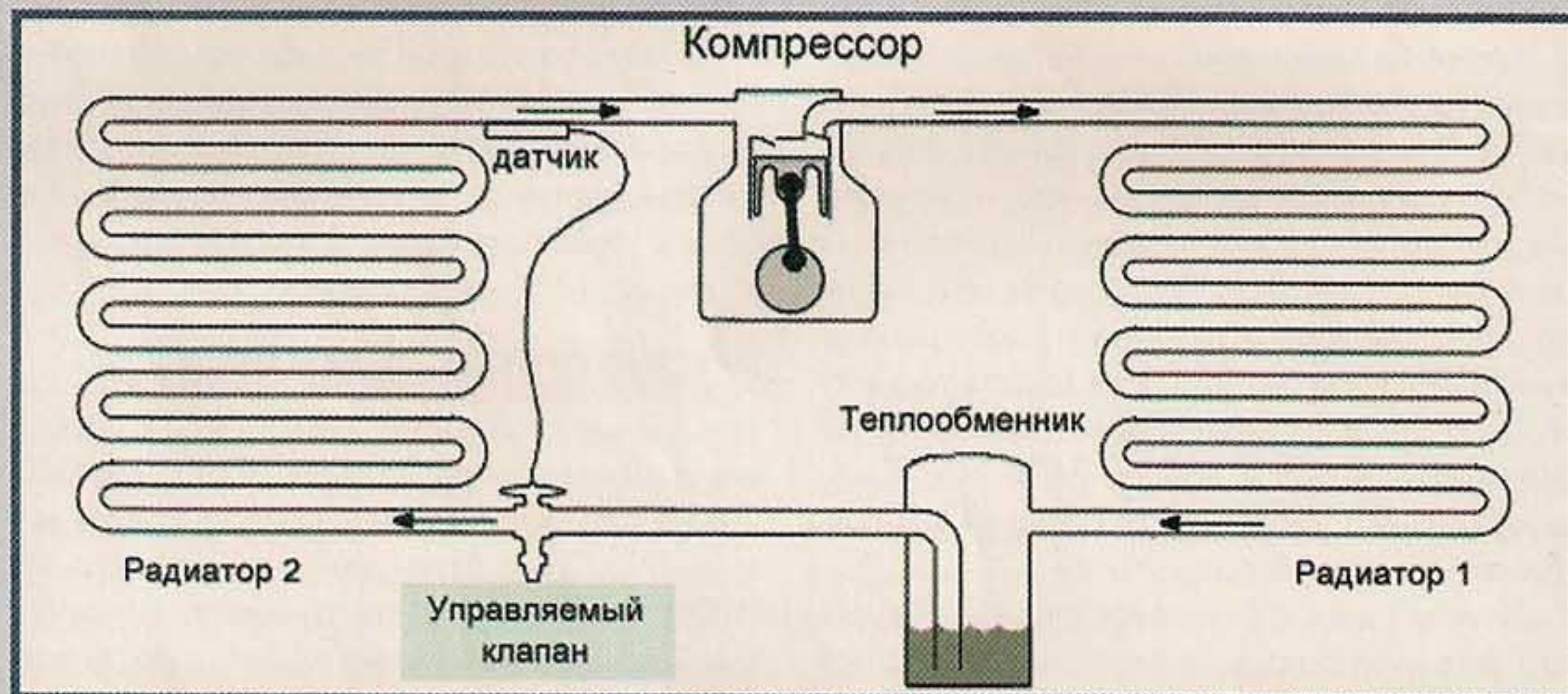


Система жидкостного охлаждения в сборе.

сем наоборот. При разгерметизации системы не только ЦПУ, но и все остальные комплектующие вашего компьютера бесстрашно пойдут ко дну. И дед Мазай не поможет...

ПИПЕЦ ТЕРМИНАТОРУ

В сети Интернет неоднократно муссировалась новость о бытовом разгоне процессора Intel Pentium 4 до фантастических 4623 мегагерца. Этот рекорд был установлен с помощью системы охлаждения, основанной на жидком азоте (которым в кино «Терминатор 2» уколбасили жидкого мужика). Процесс отвода тепла происходит следующим образом. На процес-

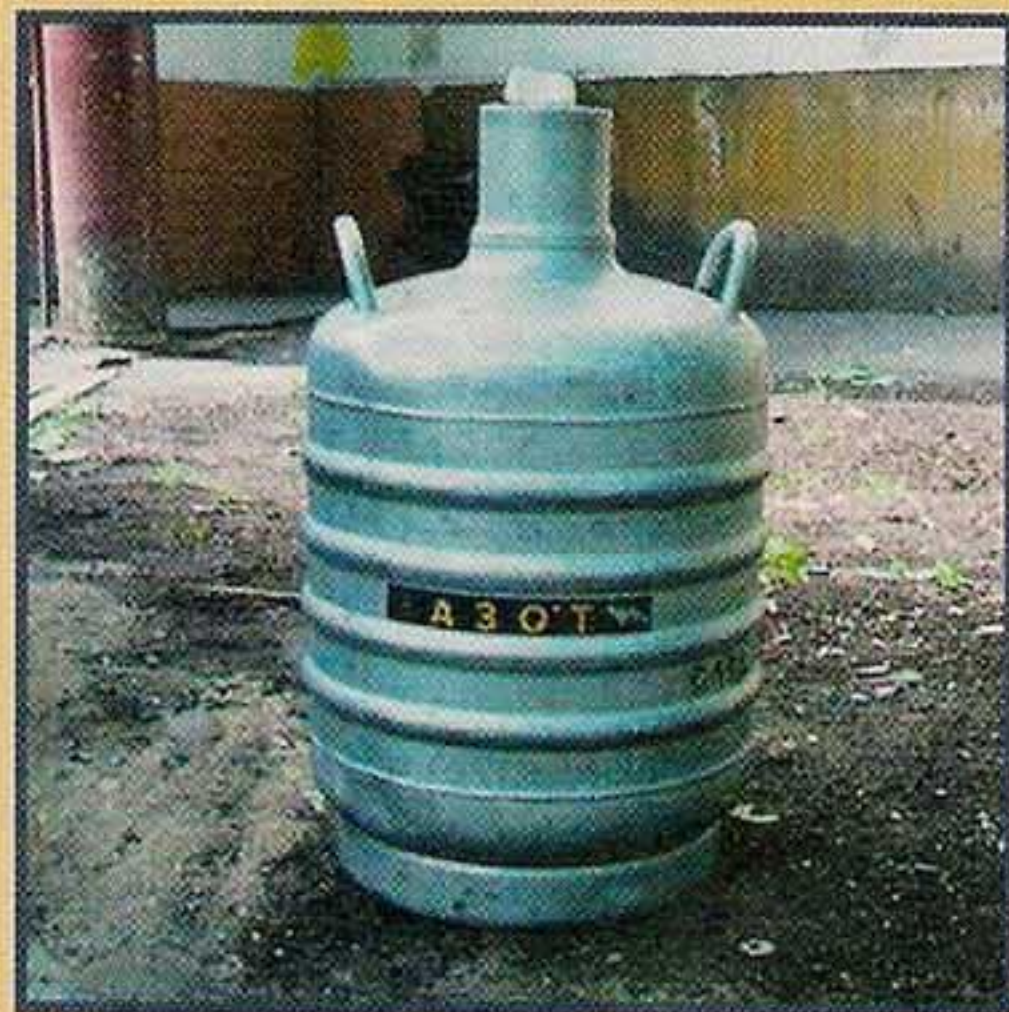


сор устанавливается специально изготовленный медный стакан высотой порядка 30 сантиметров. После чего в этот стакан аккуратно вливается кипящий азот. На протяжении всего процесса «топливо» непрерывно доливается в стакан, ибо жидкий азот имеет свойство кипеть и испаряться при температуре -196°C и выше. В результате проделанных манипуляций получается свежемороженый ПК, о чем свидетельствует сантиметровый слой снега, покрывающий стакан и материнскую плату испытываемой системы (поверх плат наносится слой лака; обычно сверху наносится еще один слой вручную, поэтому ничего не закоротит!).

Также существуют и более изощренные методы охлаждения. Примером тому служит охлаждение замороженным углеродом (так называемый «сухой лед») и использование Phase-Change систем. Последние также известны в России как «криосистемы» или «фреонки». Данный вид охлаждения обеспечивает температуру на процессоре в -25 градусов Цельсия и вполне пригоден для каждодневного использования. В последнее время даже выпускаются серийно.

Принцип работы Phase-Change систем до-

СОСУД ДЬЮАРА



У некоторых читателей может возникнуть законный вопрос: где бы, мол, взять немного азотику. Ответим — купить в магазине. Предварительно запасшись соответствующей тарой от товарища Дьюара. Сосуд Дьюара используется для транспортировки азота. Внешне он похож на алюминиевую флягу изпод молока, которыми часто пользуются в колхозах для транспортировки самогона. По своему внутреннему устройству напоминает обычный термос, только гораздо больший по размеру. Стенки сосуда сделаны из алюминия. Пространство между стенками сосуда Дьюара заполнено теплоизоляцией.

вольно сложен. Предлагаю попросту посмотреть схему работы Phase-Change систем (а-ля «фреонки» и «крионки»). Хладагент (фреон) циркулирует в системе. В компрессоре он превращается в газ высокого давления. Далее он движется в первый радиатор, где под высоким давлением и охлаждающим действием радиатора газ превращается в жидкость. Жидкость поступает в теплообменник. А так как теплообменник находится на процессоре, фреон тут же начинает кипеть и испаряться, поглощая невероятные количества тепла.

НА ПУТИ К СОВЕРШЕНСТВУ

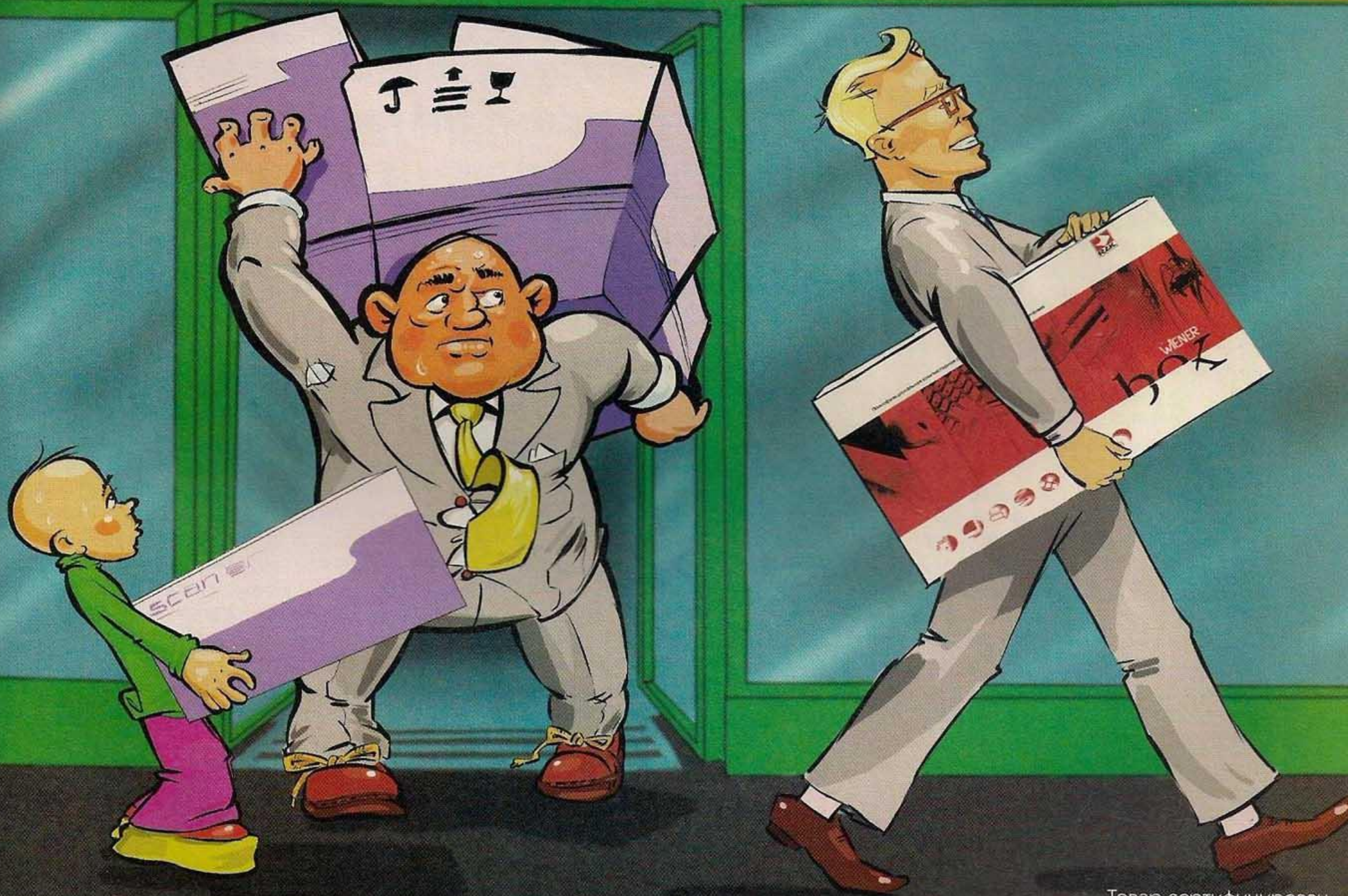
Как видно из статьи — совершенных и положительных во всех отношениях методов охлаждения не существует. Сермяжная правда — в коалиции и единстве противоположностей. Объединенные вместе водяные, воздушные, азотные и Пельтье-холодильники способны без труда одолеть самый «карячий» и разогнанный кавказский процессор. Резерва этой морозной свежести должно хватить и на Pentium 5, и на Athlon 2. Что будет дальше — пока науке не известно. Наука пока на этот вопрос ответить затрудняется...

Все Ваши ожидания от компьютера сейчас находятся в одной упаковке!



Полнофункциональная компьютерная система для домашнего применения Wiener BOX на базе процессора Intel® Pentium® 4 с предустановленной ОС Microsoft® Windows® XP

На компьютеры R&K устанавливается подлинная операционная система семейства Microsoft® Windows®



Товар сертифицирован

Уникальность предложения состоит в его "коробочности": в одной упаковке Вы найдете компьютер с предустановленной операционной системой, монитор, принтер, сканер, все необходимые мелочи и большой набор обучающего программного обеспечения для Вашего ребенка. Комплект отвечает современным понятиям о компактности, эргономичности, безопасности и функциональности. Главное, стоимость набора в одной коробке меньше, чем сумма цен компонентов, приобретенных по отдельности.

Состав комплекта: компьютер Wiener4 W2161 / ЖК-монитор Acer AL512 / цветной струйный принтер Lexmark Z25 / планшетный сканер Mustek BearPaw 1200CS / клавиатура Mitsumi KFK PS/2 / мышь Microsoft Trekker Wheel / сетевой фильтр-удлинитель / Microsoft Windows XP Home Edition / набор обучающего ПО «1С», охватывающий курс школьной программы, и программа-самоучитель по Windows XP

СПРАШИВАЙТЕ В СЕТЯХ:

"М.Видео" (095) 777-7775
"МИР" (095) 780-0000
"Эльдорадо" (095) 500-0000

МАГАЗИНЫ R&K В МОСКВЕ

* Ул. Новая Басманная, 31, стр.1, ст. м. "Кр. Ворота", тел.: 267-52-39, 267-98-57.
* Смоленский б-р, 4, ст. м. "Смоленская", тел.: 246-82-86, 246-45-46.
* Ул. Ст. Басманная, 25, стр.1, ст. м. "Бауманская", тел.: 261-34-01.

* Ул. Б. Андроньевская, 23, ст. м. "Марксистская", тел.: 232-33-24, 270-04-67.
* Виртуальный киоск: тел.: 234-37-77 - заем по телефону, бесплатная доставка.

Интернет-магазин www.wiener.ru
Оплата при получении.
Доставка в 150 городов России.
Компания R&K имеет свои представительства и сервис-центры в 62 городах РФ и других стран СНГ.
За дополнительной информацией обращаться по тел.: (095) 234-96-78
www.r-and-k.com



Все зарегистрированные товарные знаки являются собственностью их владельцев



УКРОЩЕНИЕ ШИПЯЩИХ

КАК ПРАВИЛЬНО НАСТРОИТЬ МОДЕМНУЮ СВЯЗЬ

Алексей Бутрин / boot@igromania.ru

КРАТКИЙ МОДЕМНО-РУССКИЙ РАЗГОВОРНИК

СООБЩЕНИЯ, ВЫДАВАЕМЫЕ МОДЕМОМ:

CONNECT — связь установлена (после слова CONNECT идет число, которое означает скорость соединения в битах в секунду — чем больше, тем лучше).

BUSY — линия занята.

NO DIALTONE — нет сигнала в линии (а давно ли ты платил за телефон, дружище?).

ON HOOK — модем "поднял телефонную трубку".

OFF HOOK — модем "положил трубку".

DIALING — дозвон по номеру (после слова DIALING выводится телефонный номер, по которому идет дозвон).

ТЕРМИНОЛОГИЯ:

Protocol — протокол: формат обмена данными между модемами. От типа протокола зависит максимальная скорость соединения (коннекта). Не все протоколы отвечают за скорость передачи данных, часть из них описывает правила для архивации (и разархивации) передаваемых данных. Это позволяет минимизировать количество передаваемой информации. Другими словами, модемы отыгрывают роли аппаратных WinRAR'ов: один запаковывает данные и передает их, а второй — принимает и распаковывает. Есть и еще одна разновидность протоколов — протоколы коррекции ошибок, при помощи которых модемы общаются с наименьшим количеством ретрейнов. Кратко перечислим протоколы связи, поддерживаемые современными модемами:

V.32 — полнодуплексная связь на скорости до 14400 бит в секунду.

V.34 — полнодуплексная связь на скорости до 33600 бит в секунду.

V.90/V.92 — полудуплексная связь на скорости до 57600 бит в секунду (V.92 отличается от V.90 поддержкой бонусных возможностей: например, при связи на V.92 можно отвечать на входящие голосовые телефонные звонки, при этом связь с другим модемом не разрывается, а просто приостанавливается).

Handshake — хэндшейк, процесс установления связи между двумя модемами.

Retrain — ретрейн, процесс повторного установления связи между модемами для тех случаев, когда качество связи на линии поменялось непосредственно в процессе обмена данными. Ретрейны могут проходить как с понижением скорости связи, так и с повышением. К несчастью, на практике чаще приходится сталкиваться именно с ретрейнами на понижение.

CPS (chars per second) — скорость передачи данных, выражаемая в количестве символов в секунду. Один символ — один байт информации. Обратите внимание, что CPS не имеет никакого отношения к скорости коннекта, так как скорость коннекта показывает максимально возможную скорость обмена данными между модемами, а CPS показывает реальную скорость обмена. Причем скорость коннекта измеряется в битах в секунду, а CPS — в символах (байтах) в секунду. Скорость в CPS показывают почтовые программы, менеджеры закачек, а также некоторые плагины к браузерам.

На хороших телефонных линиях CPS достигает следующих значений:

V.32 — 1600CPS,

V.34 — 3800CPS,

V.90/V.92 — более 6000CPS.

AT-команды — набор команд для управления модемом. Основной набор AT-команд стандартизирован и используется всеми без исключения модемами. Все программы, предназначенные для работы с модемом (например, дозвонщики), используют AT-команды: скажем, для набора номера, избавляя пользователя от необходимости вводить эти команды вручную. Так, для импульсного набора телефонного номера 222-33-33 диалер посылает в модем команду ATDP 2223333. Помимо базового набора команд каждый изготовитель модемов оснащает свои модели расширенным набором AT-команд: для расширенной диагностики, использования специальных функций, вывода статистики о соединении или настройки модема. К сожалению, расширенные наборы AT-команд в различных модемах не стандартизированы.

ДОМАШНИЙ компьютер без модема — все равно что рыбалка без водки. Споры нет — есть и более скоростные варианты доступа в интернет, например, выделенная линия или спутниковая тарелка. Однако кому-то эти варианты не подходят из-за дороговизны, кому-то — по более прозаическим, но не менее убийственным причинам: например, до вашего замечательного жилого района провайдеры с выделенками еще не добрались. Одним словом, старый добрый модем еще рано отправлять на свалку истории. Во многих случаях он просто незаменим.

В то же время практика показывает, что огромное число пользователей просто не знает, как использовать свой модем с максимальной эффективностью. В результате складывается ситуация примерно как в бородатом анекдоте про бензопилу и чукчу: когда чукча напилит пятнадцать кубометров дров и на вопрос бригадира — мол, почему не двадцать, и какой бензин заливал — ответил: "Что, туда еще и бензин заливать надо?"... Сразу предупредим, что если вы, как тот чукча, любите трудности, то забудьте про эту статью, а вместе с ней и про такие слова, как "настройка", "оптимизация" и "высокая скорость соединения". Можете смело продолжать "пилить" своим модемом ни в чем не повинную телефонную линию. Всех остальных я ненавязчиво приглашаю познакомиться с информацией, которая поможет вам выжать из своего пищущего камрада максимум возможного. Таким образом вы сэкономите время, проведенное на линии, и естественным способом сэкономите свои финансы...

АЗ, БУКИ, ВЕДИ

Позвольте начать с лирического отступления. В давние времена жил на свете мудрый товарищ Оккам, который придумал мощную штуку — бритву Оккама. При помощи этой бритвы товарищ Оккам проводил воспитательную работу в массах — всяким непомерно умным мужикам отрезал лишние части тела. Прошло время, Оккам мирно ушел в Страну Вечной Охоты, но дело его живет и процветает, ибо излишняя заумность — это зло, которое похуже откровенной глупости.

Про бритву я вспомнил неспроста: в интернете и в бумажных журналах статей о модемах — пруд пруди, но большая часть из них смахивает на откровенное издевательство над читателями. Автор же этих строк — человек недетс-

ки добрый и гуманный, поэтому о модемах он будет рассказывать крайне просто и доступно. А если кому-то вдруг покажется, что я излишне упрощаю, советую не забывать про бритву Оккама — у нашей редакции длинные руки.

Итак, что есть модем? Банальное сокращение от зверского термина “модулятор-демодулятор”. На практике это означает, что модем переводит цифровой сигнал в аналоговую форму (модулирует сигнал) и выполняет обратную задачу — переводит аналоговый сигнал в цифрь (демодулирует сигнал). Простейшая аналогия из жизни — CD-плеер в вашем компьютере или домашнем музыкальном центре: там цифровой код, записанный на компакт-диске, тоже переводится в аналоговый сигнал, который затем подается на колонки. Модем музыку, увы, не играет, но вместо этого умеет передавать аналоговый сигнал через телефонную линию другому модему. Тот — “другой” — расшифровывает сигнал обратно в цифровой код, и на выходе мы получаем закачанное файло, HTML и неприличные картинки.

Но это, так сказать, только первый куплет песни. Все современные модемы являются “полнодуплексными”. И это не новое ругательство. Полнодуплексный модем — это устройство, которое может одновременно и передавать, и принимать данные. Казалось бы — шаманство, но делается это очень просто: данные в разные стороны передаются на разных частотах. Сильно упрощая, можно сказать, что один модем визжит противным фальцетом, а другой — поет волжским басом. Один передает — второй получает.

Еще один немаловажный нюанс: модемы обмениваются данными не непрерывным потоком, а фиксированными порциями — так называемыми пакетами. После каждого переданного пакета модем запрашивает своего напарника по связи: “Пакет ушел. Как понял? Прием”. Другой модем отвечает: “Пакет пришел. Все пучком. Прием” или “Какой такой пакет? Ничего не приходило!”. В общем, все — проще некуда. Однако способ пакетной передачи имеет для нас принципиальное значение. И вот по какой причине: в случае, если один из модемов из-за плохой связи плохо слышит модем на другом конце линии, возникает “ретрейн” (retrain) — переустановка связи. Но перед тем, как подробно рассказать о ретрейнах, нам с вами необходимо выяснить, с чего, собственно, начинается процесс обмена данными между модемами.

Любой сеанс связи начинается с “хэндшейка” (handshake), по-русски — с “рукопожатия”: ваш модем набирает номер провайдера, модем провайдера берет трубку и проводит проверку. Проверка очень серьезная, ибо следствию необходимо установить, разговаривает ли он с себе подобным или с каким-нибудь залетным Васей Пупкиным, по ошибке (или по дурости) позвонившим на телефон модемного пула. После братания модемы договариваются о скорости передачи данных: чем лучше связь на линии (то есть чем меньше в линии левых шумов и прочих глюков), тем выше будет скорость обмена данными между модемами. Тут же отметим, что характеристики связи могут измениться во время сеанса — как раз для разруливания такой ситуации и предназначены ретрейны. Если вдруг пакеты данных стали передаваться с ошибками или вообще пропадать, модемы договариваются общаться помедленнее, дабы лучше расслышать друг друга (аналогово устроен-

МИНИ-FAQ ПО КАЧЕСТВУ СВЯЗИ

Q: Влияет ли на качество модемной связи телефон, включенный в линию параллельно с модемом?

A: Влияет, причем в худшую сторону. Телефон надо подключать в гнездо PHONE самого модема. Тогда во время сеанса связи модема телефон будет отключаться и не сможет повлиять на качество модемной связи.

Q: У меня спаренная абонентская линия (блокиратор). Как это может отражаться на связи?

A: Плохо. Помимо незначительного ухудшения качества связи возможны следующие проблемы:

1. Из-за пониженного напряжения сигнала вызова (длинный непрерывный гудок, сигнализирующий о том, что линия свободна) модем может отказываться набирать номер, выдавая сообщение NO DIALTONE. Это решается подключением к линии устройства, которое будет искусственно поднимать напряжение в линии. Знакомые радиолюбители без проблем соберут вам такое устройство. Также можно обратиться с этой проблемой непосредственно к связистам на своей АТС.

2. Импульсы блокиратора могут приниматься модемом за входящий звонок (особенно если блокиратор работает на частоте 25Гц), и модем постоянно будет снимать трубку (переходить в состояние ON HOOK). Проблема опять-таки решается при помощи связистов.

Q: Я слышал, что в корпусе телефонной розетки установлен конденсатор. Он как-то улучшает связь?

A: Нет, напротив — ухудшает. Конденсатор предназначен для проверки линии на обрыв. При отключении телефона из розетки линия оказывается разомкнутой. Чтобы этого не происходило, параллельно телефону включается конденсатор. Телефонная розетка сконструирована так, что при включенном телефоне конденсатор не подключен к линии. Но:

1. Телефон у вас должен быть включен через модем, и работающий конденсатор будет вам только мешать.

2. Сейчас АТС обычно не проверяет линии на обрыв без специальной просьбы об этом со стороны абонентов.

Вывод — убираем конденсатор и повышаем скорость связи. Для этого раскручиваем корпус розетки и аккуратно откусываем ножки конденсатора прочными ножницами или кусачками. Если вы не уверены в своих демонстрационных способностях, вызовите связистов. И еще — не спешите выкорчевывать детали из розетки, если вы живете в новостройке: вполне может оказаться, что никакого конденсатора в вашей розетке нет и никогда не было.

Q: У меня все подключено “по понятиям”: телефон через модем, никаких конденсаторов, блокиратора тоже нет, а связь все равно плохая. Что делать?

A: Если никакие телодвижения с вашей стороны уже не способны улучшить ситуацию, а связь по-прежнему неудовлетворительна, то остается:

1. Вызов специалиста с узла связи для диагностики линии и профессиональной консультации.

2. Регистрация (за деньги) модема на узле связи. После чего вы в полном праве потребовать себе предоставления лучшей абонентской линии.

Q: Что такое регистрация модема, для чего она нужна и сколько она стоит?

A: Использование модемов и факсов на телефонных линиях создает дополнительную нагрузку на каналы связи. Поэтому пользователи модемов и факсов должны регистрировать факт использования таких устройств и платить дополнительную абонентскую плату, размер которой можно выяснить у справочной службы АТС. Для зарегистрированных пользователей модемов и факсов узлы связи обязаны предоставлять лучшие абонентские линии. Но имейте в виду, что на старой АТС телефонисты не смогут (изношенность оборудования АТС остается) обеспечить вам нормальную связь, даже если протянут к дому линию из чистого серебра толщиной в ногу. Кстати, нежелание пользователей регистрировать модемы и факсы медленно, но уверенно толкает телефонные компании к введению повременной оплаты разговоров. Если ваша АТС уже перешла на “повременку”, никакая регистрация вам:

- а) не нужна;
- б) не поможет.

Но не спешите в подтверждение баллады о ретрейнах рассказывать мне истории про большой коннект и медленную связь. Я в курсе. И квалифицированно заявляю, что на самом деле нас должен заботить совсем другой вопрос — о том, как же эту ситуацию все-таки отследить и как с ней после этого бороться. Также неплохо бы знать, что еще влияет на качество модемной связи и каким образом это качество получить в максимальном объеме. С этого и начнем.

УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ МОДЕМОВ В РОССИИ

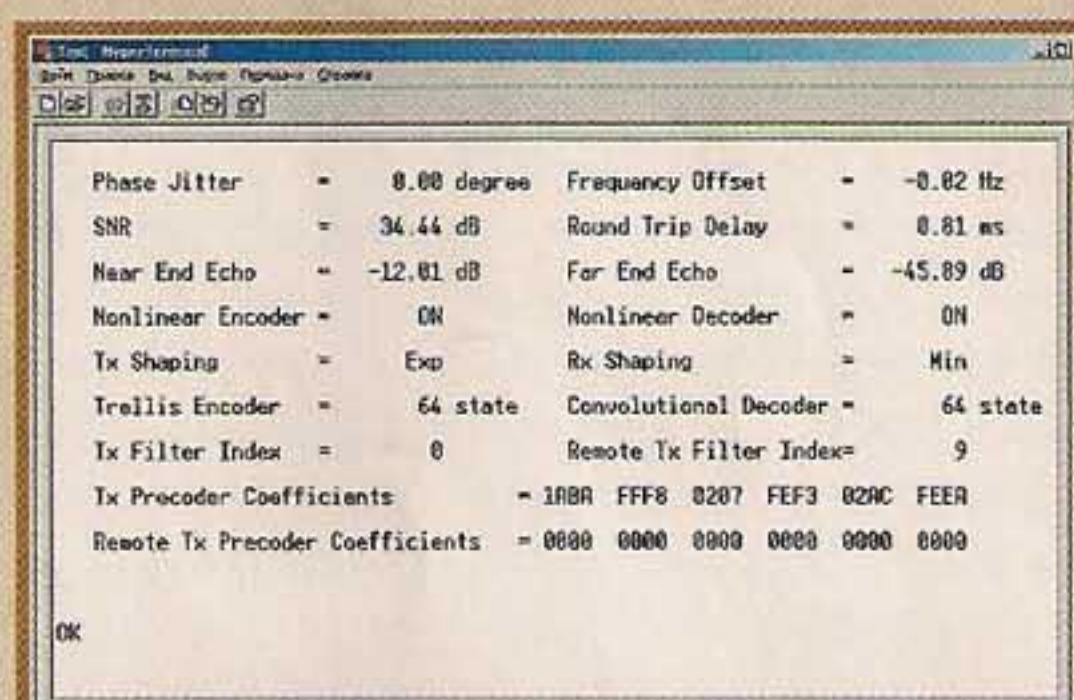
Поговорка гласит, что в России две беды — дураки и дороги. Прибавить к этому действительно нечего. В наш современный век телефонная связь тоже является своего рода дорогой. Дорогой, по которой бегут не пешеходы,



Так выглядит модемный пул провайдера.

но данные. Качество — см. выше. Жители крупных городов на фоне общего "бездорожья", как правило, находятся в более выгодном положении. Так уж сложилось, что в крупных городах АТС обновляются быстрее. Старые телефонные станции заменяются новыми, плюс постоянно вводятся в строй современные цифровые АТС. Кстати, светлое будущее, когда все отечественные АТС станут быстрыми и цифровыми, уже где-то маячит на горизонте. Как показывает опыт, такие АТС легче эксплуатировать и обслуживать, и электроэнергии они потребляют ощутимо меньше. В то же время, пока АТС старых конструкций все еще в строю, вопрос о качестве связи остается открытым широко и приветливо.

Что обычно является причиной плохой связи? Во-первых, изношенность оборудования. Аналоговые АТС делятся на два типа — декадно-шаговые (самые древние) и координатные. Некоторые координатные АТС были установлены сравнительно недавно, в 80-е годы, и еще не успели "одряхлеть". В общем и целом эти "бодрячки" обеспечивают вполне приемлемое качество связи. Те же АТС, которые были введены в эксплуатацию ранее "веселых восьмидесятых", обычно ощутимо хуже. И в самом конце расстрельного списка идут декадно-шаговые АТС. Это такие клячащие и жужжащие монстры. Огромные, как бабушкин сервант. Настоящий стресс для беременных женщин и нервных юношей. Узнать, к какому типу принадлежит ваша АТС, можно, позвонив на узел связи. Такая информация непременно имеется у телефонистов.



Соотношение сигнал/шум в линии (SNR) равно 34,44 дБ/мВт. Негусто. Но чего еще ожидать от декадно-шаговой АТС, введенной в строй в далеком 50-м?

Следующая проблема — изношенность каналов связи между различными АТС. АТС связаны между собой по принципу "все со всеми". Подтекание водопроводных и канализационных магистралей, энтузиазм любителей вырезать телефонные кабели и ежегодные раскопки "археологов" из ЖЭКа являются основными причинами повреждения и износа телефонных кабелей.

Также на качество связи влияет "синдром последней мили". Речь идет о состоянии вашей абонентской телефонной линии. Сама АТС может быть в хорошем состоянии, телефонные кабели для связи с другими АТС — тоже, а вот линия от АТС до вас может оказаться хуже некуда. Общее правило таково: чем больше лет вашему району или кварталу, тем хуже состояние абонентских линий. И тем длиннее и ухажистей пресловутая "последняя миля".

Кстати, многие пользователи не знают, что узлы связи (номера их телефонов есть в любом телефонном справочнике) предоставляют за



Если у вас очень плохая телефонная связь, может помочь дорогой и качественный модем, такой, например, как US-Robotics Courier V.90 Everything.

чисто символическую плату услуги по тестированию вашей абонентской линии. И это не излишество. Тестирование линии может реально помочь вам при выборе модема, если вы еще не обзавелись этим жизненно необходимым устройством. Если на вопрос: "Доктор, а я буду жить?" тестирование дает твердый ответ: "Не только жить, но и танцевать", значит, можно покупать модем подешевле — он обеспечит вам скорость связи не хуже, чем его дорогой собрат. Но если на тот же вопрос ответом будет: "Доктор сказал — в морг...", то, увы, придется покупать устройство посерьезнее — нечто финансово кусачее и адаптированное для российского телефонного проселка. При этом даже такой качественный и дорогой модем нуждается в правильной настройке, о нюансах которой мы сейчас и поговорим.

ТЮНИНГ

Перед прочтением этого раздела настоятельно рекомендуется ознакомиться со врезкой "Краткий модемно-русский разговорник".

Итак, если все методы улучшения связи, описанные в предыдущем разделе и во врезке "Мини-FAQ по качеству связи", вами уже исчерпаны, остается последний действенный способ — настройка модема.

Моделей модемов сейчас существует великое множество. И все они имеют свой собственный расширенный набор АТ-команд. Именно эти команды и отвечают за "тюнинг" модема. Как вы понимаете, превратить статью в увесистый справочник невозможно, поэтому я опишу только общие принципы настройки и проиллюстрирую это на модемах семейства Zyxel (читается как "Зайсел"). Модемы этой марки выбраны мной не случайно. Во-первых,



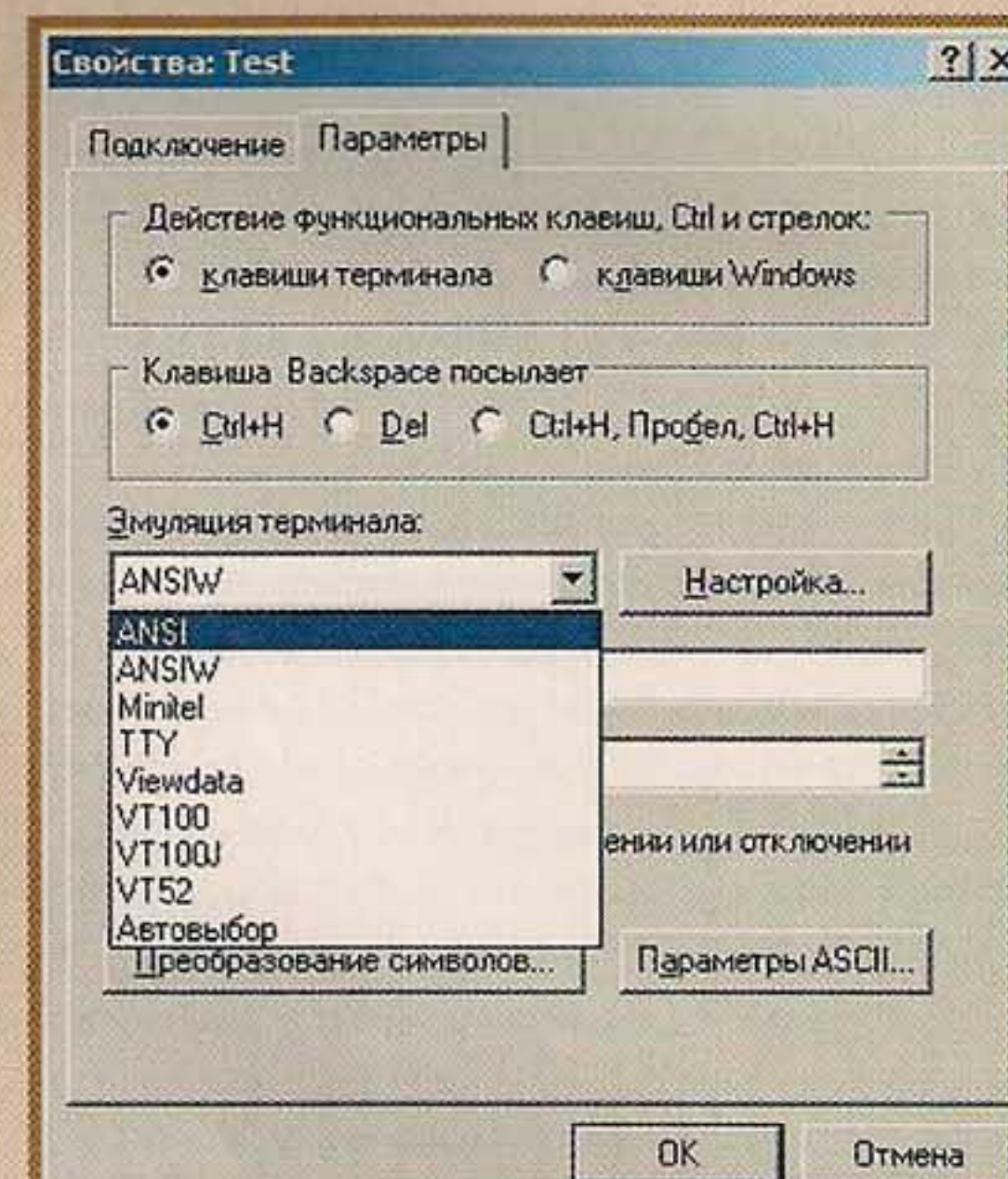
Мал, да удал: внутренняя начинка модема Zyxel Omni NEO.

это одно из самых распространенных семейств модемов, продаваемых в России, во-вторых — это устройства, зарекомендовавшие себя исключительно с позитивной стороны. И третья, но далеко не последняя по важности причина — великолепный сервис и превосходная комплектация "Зайсело". Поверьте старику, подробная документация к модему на русском языке — это очень важно и полезно.

Чтобы применить методы настройки (сами методы будут описаны чуть ниже) к модемам других производителей, необходимо внимательно прочесть документацию к своему модему и найти в ней описание АТ-команд, которые отвечают за вывод статистики соединения и настройку функций.

1. ВВОД АТ-КОМАНД

Наверняка у вас уже возник вопрос, как вводить АТ-команды в модем. Для этого можно использовать либо специальные настроенные программы (они в обилии валяются на www.listsoft.ru и www.download.ru, а также продаются на различных сборниках софта), либо поступить еще проще — применить стандартную утилиту Windows Hyper Terminal (или просто — терминал).

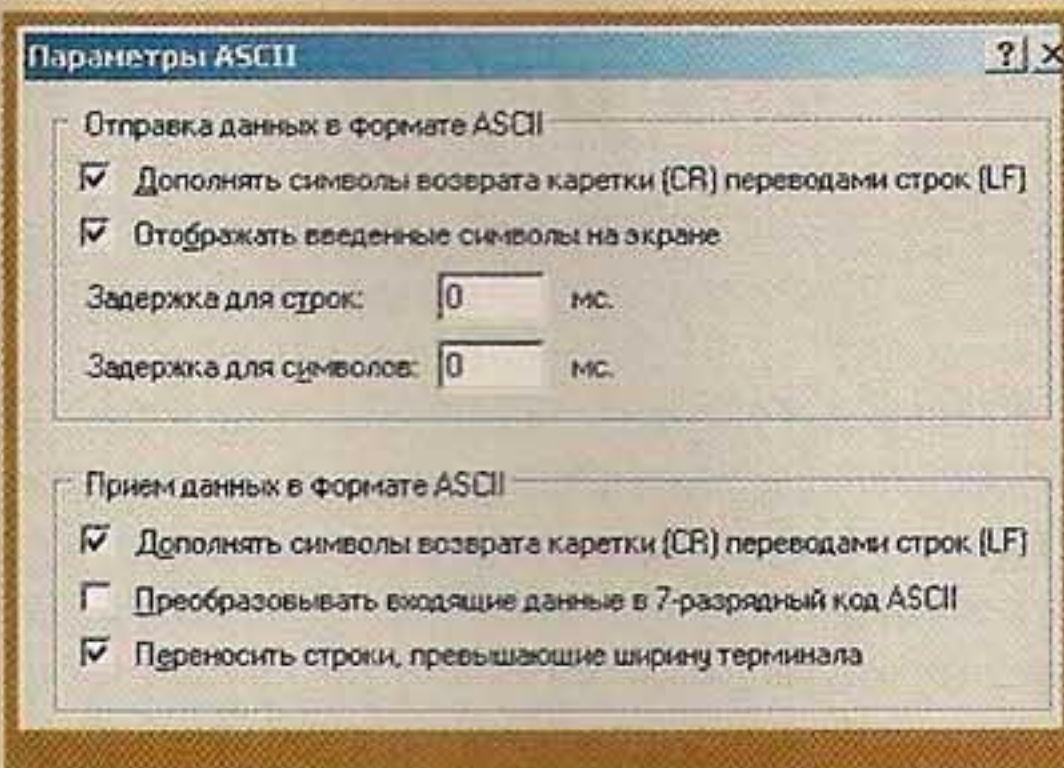


Настройка терминальной программы: если возникают проблемы с отображением данных на экране, можно попробовать вручную выбрать тип терминала — ANSI или ANSIW (по умолчанию стоит автовыбор).

Для запуска Hyper Terminal нажмите на кнопку "Пуск", затем: Программы — Стандартные — Связь — Hyper Terminal. Перед вами появится диалоговое окно "Новое подключение", в котором нужно ввести произвольное имя, например, "Test". Затем нажмите на кнопку "OK", и вы увидите еще одно диалоговое окно, в котором нас интересует самый последний пункт — "Подключиться через". В нем нужно выбрать не сам модем, который установлен в системе, а порт, к которому подключен модем. Чаще всего модем подключают к COM2. Если у вас USB-модем, следует выбрать COM3. После выбора нужной опции еще раз нажмите на OK — перед вами появится окошко с закладкой "Свойства порта". В нем нужно установить опцию "Скорость (бит/с)" на значение 115200, а затем еще раз нажать на OK. Теперь ваш модем готов к ручному вводу АТ-команд.

Необходимо сделать еще один финальный

штрих — проверить настройки терминала. Для этого в меню "Файл" нужно выбрать пункт "Свойства" и в появившемся диалоговом окне перейти на закладку "Параметры", а затем нажать на кнопку "Параметры ASCII". В параметрах ASCII нужно проверить, включены ли опции "Дополнять символы возврата каретки (CR) переводами строк (LF)" для приема и передачи данных. Если нет, включите эти опции. Важный нюанс — опция "Отображать введенные символы на экране". Если при наборе команд на клавиатуре в окне Hyper Terminal не появляются символы, эту опцию надо включить. Если же при вводе команд символы повторяются два раза, то наоборот — отключить.



Если команды, введенные в окне терминала, не отображаются на экране, значит, эхо-режим модема выключен. Для решения проблемы установите в настройках Hyper Terminal флажок "Отображать введенные символы на экране".

Если вы все сделали правильно, но команды в модем ввести не получается (после нажатия клавиш в окне программы не появляются символы), отключите регистр Scroll Lock на клавиатуре — причина может быть в нем.

2. СБОР СТАТИСТИКИ МОДЕМНОГО СОЕДИНЕНИЯ

Существует два способа сбора статистики — непосредственно в процессе сеанса связи и после его завершения. Первый метод сложнее для неподготовленного пользователя, поэтому мы рассмотрим второй способ.

Итак, нам нужно связаться с провайдером, выйти в интернет и в течение хотя бы 10-20 минут повисеть на линии, путешествуя со странички на страничку. Это нужно, чтобы создать тестовый трафик. После окончания сеанса закройте программу-звонилку, запустите Hyper Terminal и перейдите в режим ввода AT-команд, как это описано в предыдущем разделе. Для сбора статистики предназначены следующие команды (напоминаю — описанные команды подходят только к модемам Zyxel):

ATI12 — статистика по физическим параметрам связи;

ATI13 — амплитудно-частотная характеристика канала связи;

ATI14 — информация о модемном пуле провайдера (при помощи этой команды можно узнать, поддерживают ли модемы провайдера связь по протоколу V.90/V.92);

ATI2 — общий отчет.

Нас в первую очередь интересуют первая и последняя команды.

Просто наберите в окне терминала **ATI12**, затем нажмите **Enter** — вы получите список данных о последнем сеансе связи, из которых следует особо выделить следующие пункты:

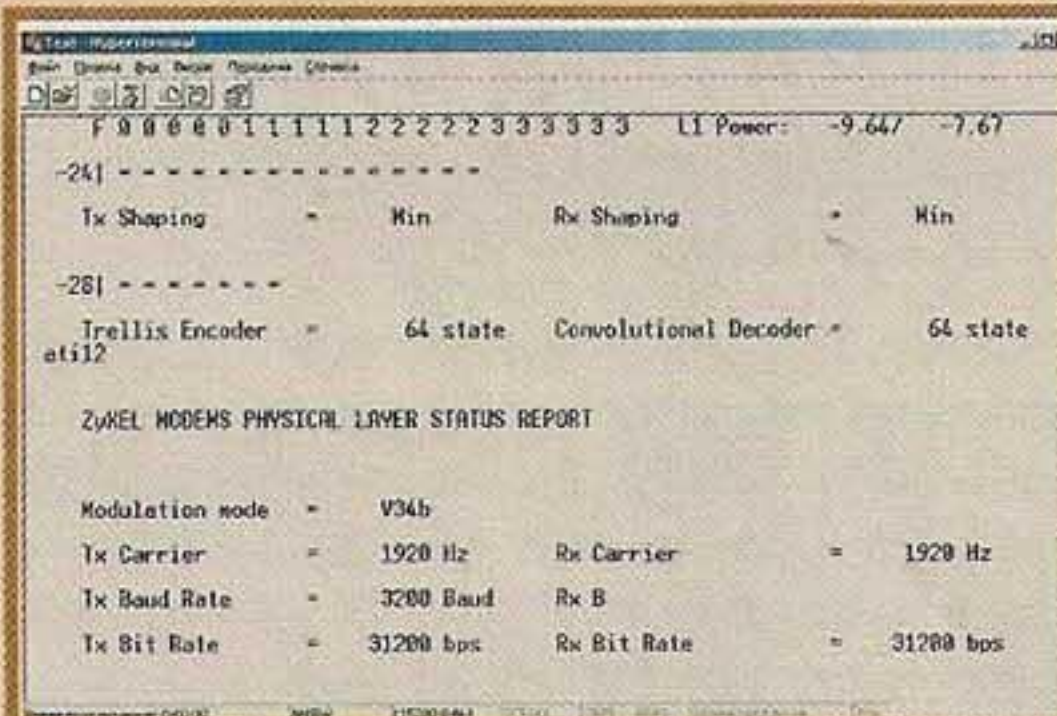
Tx Bit Rate — реальная скорость передачи данных в битах в секунду от вашего модема к модему провайдера. Это значение может существенно отличаться в худшую сторону от показанной модемом скорости соединения.

Rx Bit Rate — реальная скорость приема данных от провайдера, бит/с.

Rx Level — сила сигнала, принимаемого от модема провайдера (чем больше значение, тем сильнее сигнал и лучше связь; также обратите внимание, что число идет со знаком минус, то есть **-27dBm** — это меньше, чем **-10dBm**).

Tx Power — сила сигнала, который ваш модем передает модему провайдера.

SNR — соотношение сигнал/шум; чем больше, тем лучше связь.



Статистика, выданная модемом по команде ATI12, показывает, что модемы при коннекте 31200 выжали из линии максимум: и Tx Bit Rate, и Rx Bit Rate имеют значение 31200 бит/с.

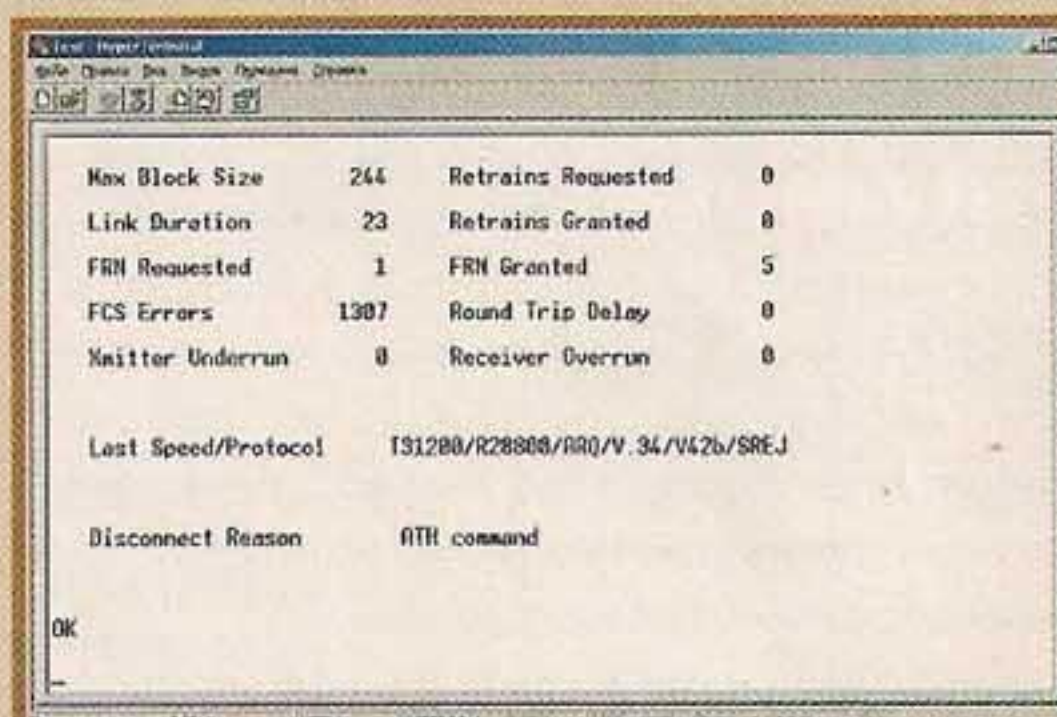
Команда **ATI2** покажет нам количество принятых и переданных модемом данных, а также даст представление о количестве ретрейнов:

Retrans Requested — показывает, сколько раз ваш модем запрашивал модем провайдера о ретрейне. Это главный показатель глухоты вашего модема: чем больше таких запросов, тем чаще ваш модем перестает понимать принимаемые данные.

Retrans Granted — показывает, сколько раз ваш модем получал от удаленного модема запрос на ретрейн. Таким образом, этот параметр можно использовать для оценки глухоты модема провайдера.

FRN Requested — количество изменений скорости за сеанс (быстрый ретрейн, без переустановки связи, то есть — без повторного хэндшейка) по инициативе вашего модема.

FRN Granted — количество изменений скорости за сеанс по инициативе модема провайдера.



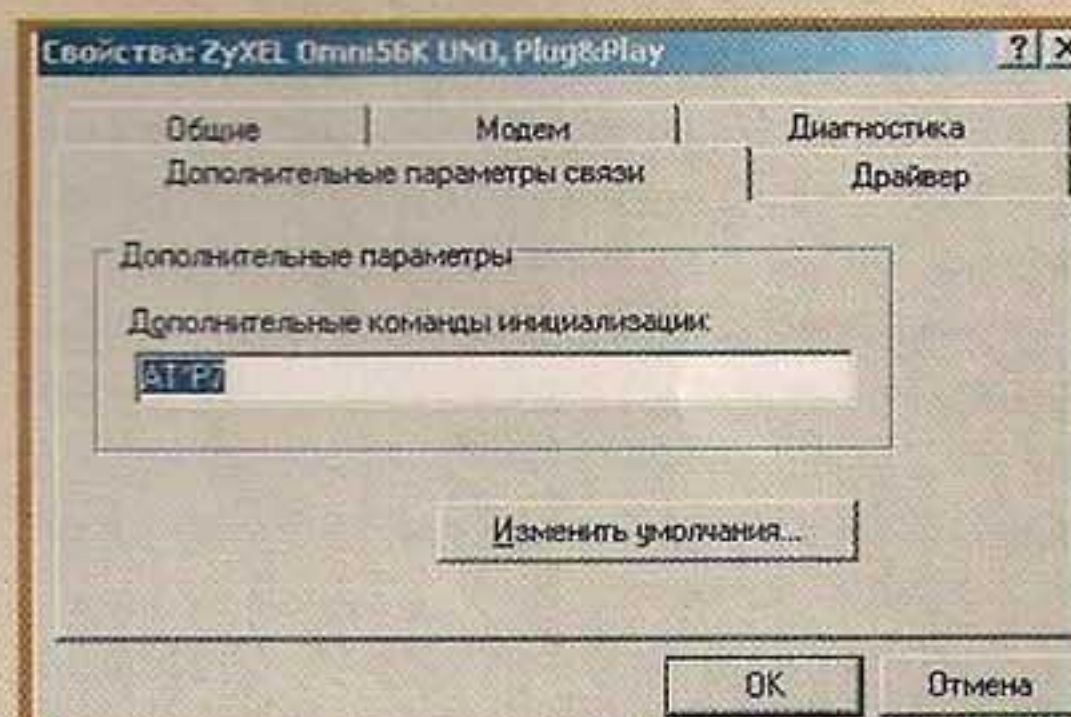
ATI2 показывает, что последний сеанс связи прошел без ретрейнов. Для соединения на зашумленной линии длительностью 23 минуты (Link Duration=23) — это хороший результат.

3. ИЗМЕНЕНИЕ УРОВНЯ ПЕРЕДАВАЕМОГО СИГНАЛА

Перед тем как что-либо изменять в настройках модема, следует вдумчиво проанализировать статистику. Например, если модем провайдера слишком часто (то есть когда Retrans Granted значительно больше Retrans Requested) просил провести ретрейн, значит, он просто плохо слышит ваш модем. Следовательно, надо поднять "громкость" сигнала, который ваш модем передает в линию. И наоборот: если больше ретрейнов запросил именно ваш модем, то можно попробовать немного его приглушить, чтобы снизить уровень эха в линии и таким образом сделать сигнал от провайдера более разборчивым.

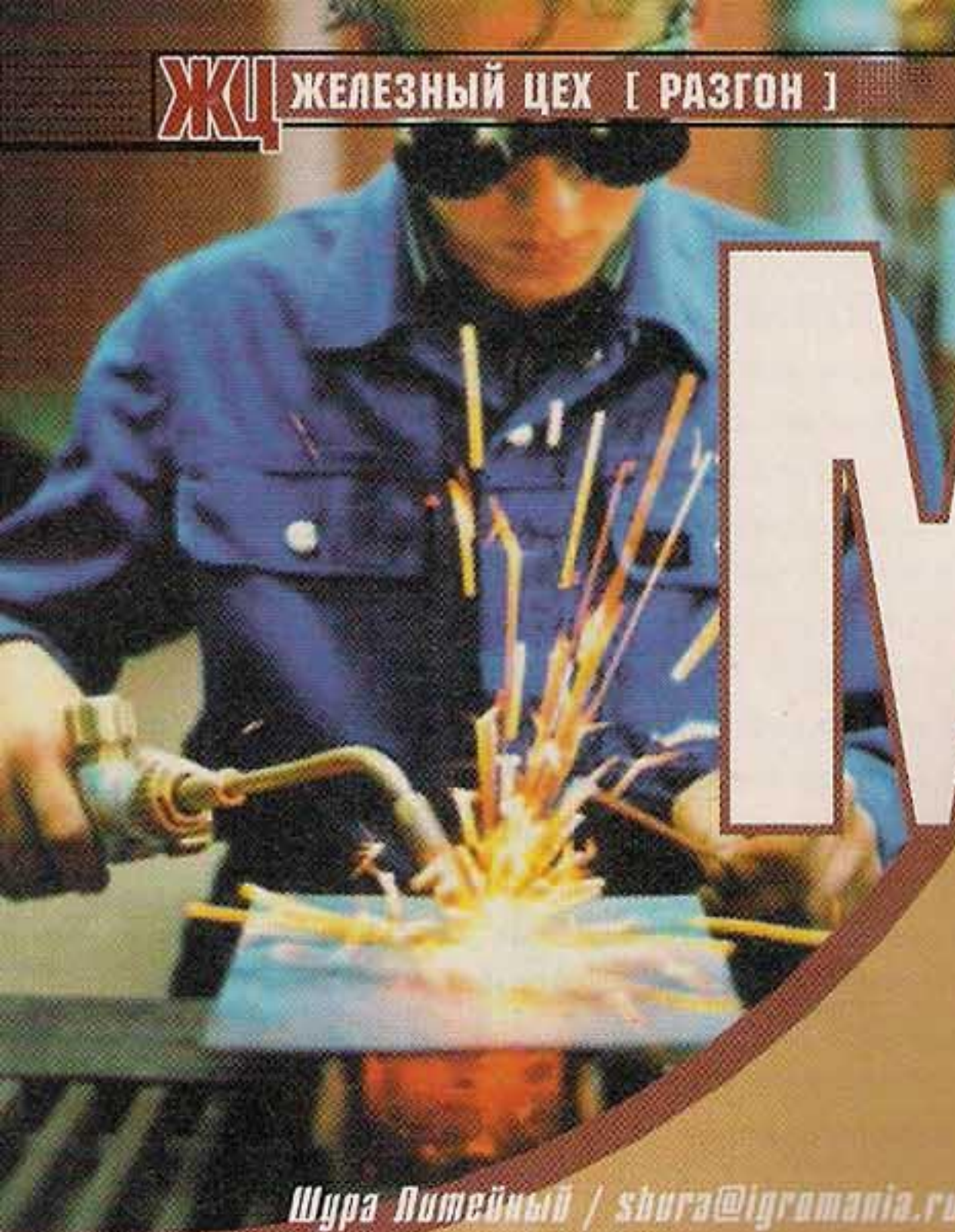
Текущее значение "громкости" — уровня передаваемого сигнала — можно узнать по **ATI12**, это параметр **Tx Power**. Значение по умолчанию **-11 дБ/мВт**. Поменять его можно при помощи команды **AT*Pn**, где **n** — это уровень сигнала. Например, для установки уровня сигнала в **-20дБ/мВт** нужно ввести в окне терминала **AT*P20**.

Если новое значение **Tx Power** принесло положительный эффект (снизилось количество ретрейнов, повысилась скорость коннекта, увеличились показатели **Tx** и **Rx Bit Rate**), можно установить этот уровень передачи сигнала в строке инициализации. Сделать подобное не потребовало можно в диспетчере устройств Windows, выбрав из списка устройств модем и нажав кнопку "Свойства". В появившемся окне выберите закладку "Дополнительные параметры связи" и введите AT-команду в окошко "Дополнительные команды инициализации" (см. скриншот).



Дополнительные функции модема можно задействовать при помощи строки инициализации.

И в заключение я хочу сформулировать "Первый закон плохой связи". Внимайте и мойте на ус. Как правило, основным источником проблем со связью является не сам модем, а телефонная линия, АТС, включенные параллельно модему телефоны или — на худой конец — сам провайдер. И о последнем компоненте стоит сказать особо. Дело в том, что в наши просвещенные времена все еще существуют недобросовестные и алчные люди — коварные нам-не-товарищи, которые набирают себе целый вагон клиентов, и в результате их каналы связи просто не справляются с потоком жаждущих коннекта интернетчиков. В этом конкретном случае представленный метод оптимизации бессилён. Поэтому, прежде чем хватать шашку и крушить несчастный модем — попробуйте поменять провайдера...



МАНУАЛЬНАЯ РАТОТОЛОГИЯ

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ ЧИПСЕТОВ INTEL 865P И 865PE

Шура Путьный / shura@igromania.ru

Идея продажи одного и того же продукта под разными соусами не нова. Еще древние китайцы в надцатом веке до нашей эры подавали доверчивым туристам под видом "акульего плавника" обычную курицу. Что характерно, под видом курицы гурманам также приходилось лопать курицу... Конечно, если вам стыдно лопать дешевую курицу вместо дорогой акулы — вы всегда можете соврать своей даме, что вот, мол, какой удивительный этот плавник — так похож на курицу! И вообще, мол, китайская кухня известна своим кулинарным коварством...

ТЕОРИЯ

14 апреля 2003 года состоялся анонс чипсета Intel 875P (Canterwood). Главной его особенностью является двухканальный DDR400-контроллер памяти и поддержка процессоров Pentium 4 с 800-мегагерцовой системной шиной (она же FSB — Front Side Bus). Ближе к концу мая Intel, в соответствии с заранее объявленным планом, продолжает развивать линейку 8xxx и выводит на рынок наборы системной логики 865PE, 865G, 865P, также известные под общим названием Springdale. Их основные достоинства таковы:

- поддержка ЦПУ Socket 478 Pentium 4 с FSB — 400/533/800МГц (в том числе и еще не вышедшие на ядре Prescott);
- поддержка технологии Hyper-Threading;
- порт AGP 8x;
- до 6-ти PCI-устройств;
- до 8-ми портов USB 2.0;
- до 4-х IDE-устройств с интерфейсом ATA100;
- 2 порта Serial ATA;
- шина Communication Streaming Architecture (CSA), реализующая сетевые соединения на скорости 1 гигабит (технология Gigabit Ethernet — GbE).

Младшая модель, i865P, позиционируется как основа для построения дешевых систем low-end класса и не имеет поддержки FSB 800МГц. По официальной версии, работает исключительно на 533 и 400МГц.

i865G в соответствии с принятой маркировкой имеет встроенное графическое ядро Intel Extreme Graphics 2. По сравнению с предыдущими реализациями (чипсеты 845G и 845GE), частота ядра осталась неизменной — 266МГц. Так же как и прежде, собственной памяти видеоадаптер не имеет и использует для хранения текстур и данных оперативную память системы. Как ни странно, в данном случае

это плюс. Ибо отныне мы имеем дело с двухканальным контроллером высокоскоростной памяти типа DDR400. Его пропускная способность значительно выше, чем у предшественников, и следовательно, от Intel Extreme Graphics 2 можно ожидать вполне ощутимого прироста производительности. Само собой, при этом не стоит забывать, что встроенная графика все еще остается прерогативой офисных ПК и значительно уступает по скорости выделенным графическим решениям. По сути — этот тот хороший минимум, который можно получить за бесплатно. Или неплохой вариант экономии с расчетом на будущий апгрейд.

i865PE — в свою очередь, самый полнофункциональный представитель своего бюджетного семейства. Имеет полный набор функций в рамках относительно скромной цены. При этом считается, что его производительность больше, чем у i865P. Позиционируется как массовый продукт для домашних, офисных и игровых персональных компьютеров. На сегодня имеет самый высокий рейтинг продаж среди всех Socket 478 решений.

Более дорогой и производительный Canterwood фактически отличается от Springdale только наличием технологии PAT (Performance Acceleration Technology) и поддержкой памяти типа ECC (с коррекцией ошибок). Также, по заявлениям производителя, для этого чипсета специально отбирается наиболее "быстрый" кремний. Как утверждают официальные источники, благодаря этому становится возможным "подтягивание" задержек памяти и оптимизация алгоритма обмена данными по маршруту процессор-память. Включение PAT возможно лишь при частотах шины/памяти 800/400. По данным Intel прирост производительности от использования данной технологии составляет от 3 до 5 процентов, в зависимости от используемых приложений. Более подробная информация о том, как работает Performance Acceleration Technology, доступна только инженерам Intel и, возможно, некоторым избранным производителям.

Последнее предположение подтверждается результатами последних независимых тестирования продукции компании ASUS. По непроверенным слухам, инженерам удалось "раскрыть" некий "секрет", разоблачающий подноготную суть технологии PAT. И с выходом новых прошивок BIOS разработчики не поленились проверить свои открытия на практике. Взяв за основу эксперимента недорогую материнскую плату ASUS

P4P800 (865PE). Судя по тестам, спецы из ASUS смогли оптимизировать тайминги памяти значительно лучше и эффективнее своих коллег из Intel. В результате — производительность P4P800 по некоторым тестам даже лучше, чем у некоторых конкурирующих продуктов на базе i875P.

Чуть погодя, заценив фишку, по стопам ASUS двинулись такие известные бренды, как Epox, Albatron, ECS, AOpen, ABIT и MSI. Поскольку аббревиатура "PAT" является зарегистрированным товарным знаком Intel, каждый производитель вынужден выдумывать свой собственный синоним-заменитель, обозначающий "процесс настройки задержек оперативной памяти". Например, у Albatron — это PET (Performance Enhancement Technology), у AOpen — PBE (Performance Boost Engine), у Abit — Game Accelerator, у ASUS — Hyper Path, у MSI — MAT (Memory Acceleration Technology) и так далее. На сегодняшний день практически все известные марки уже успели выпустить прошивки с технологией "а-ля PAT", модифицирующие производительность чипсета 865PE.

Что удивительно, в этой развеселой суматохе дешевый и "бедный" 865P был как-то позабыт. И это несмотря на то, что внутри его микросхемок таится, быть может, даже больший потенциал, чем у пресловутого PE. Сегодня мы попытаемся восстановить "статус-кво" и на примере расскажем о том, как трансформировать i865P в i865PE.

ПРАКТИКА

Конфигурация тестового стенда

Процессор: Intel Pentium 4 3.0C (FSB 800МГц);

Материнские платы: MSI 865P Neo, MSI 865PE Neo, Albatron PX865PE PRO, Albatron PX865P;

Оперативная память: Kingston PC3200 2x256MB;

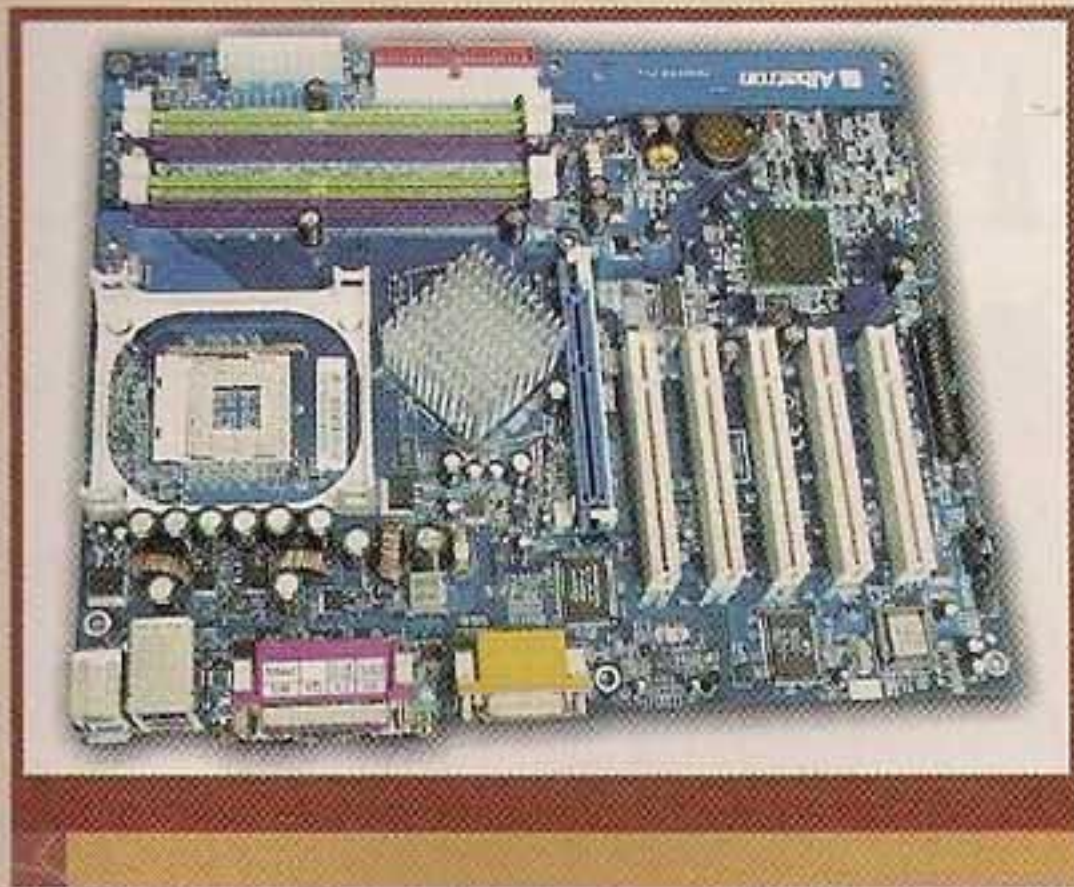
Видеокарта: ATI RADEON 9700 PRO;

Жесткий диск: IBM DTLA 307015;

Версии BIOS: Albatron PX865P (R1.06); Albatron PX865PE PRO (R1.06); MSI 865P Neo (Вер.1.1); MSI 865PE Neo (Вер.1.2), как последнее из доступных.

MSI 865PE NEO VS. MSI 865P NEO

Внешне платы ничем друг от друга не отличаются. И если бы не хорошая зрительная память — их можно было бы легко перепутать. Что показательно, на чипе южного моста MSI платы 865P Neo красуется надпись "MSI 800 Edition".

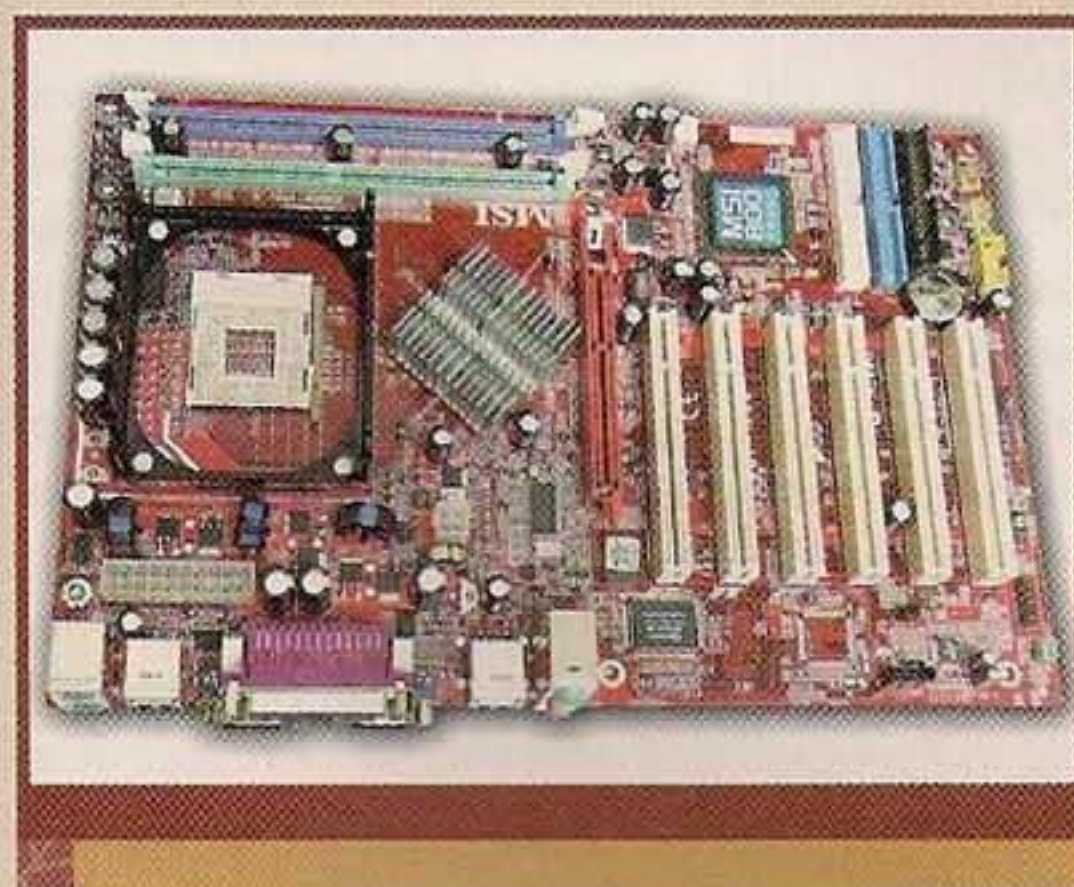


Фактически это означает, что в ней реализована неофициальная поддержка процессоров Pentium 4, рассчитанных на работу с 800МГц. Также этот неестественный для i865P феномен подтвержден на сайте www.microstar.ru.

Комплекты поставки также абсолютно идентичны. Один ATA133-шлейф, один FDD-шлейф, руководство по эксплуатации, наклейка на корпус, диск с драйверами и фирменными утилитами. Планок на заднюю панель, о которых сказано на сайте производителя, я, увы, не обнаружил.

Миниатюрные размеры платы приводят к некоторым сложностям при монтаже в корпус. Так, к примеру, в случае установки крупногабаритных PCI-устройств, может быть затруднен доступ к IDE-разъемам и переключкам. После установки AGP-видеокарты в некоторых случаях доступ к памяти невозможен. На платах расположены разъемы: 2 DDR SDRAM; AGP/6 PCI/2 IDE ATA133/2 Serial ATA150; 2 COM/LPT/2 PS/2/6 USB 2.0. Южный мост — ICH4. Схема питания — трехканальный импульсный стабилизатор напряжения питания процессора. Звук организован при помощи микросхемы C-Media CMI9739A (шестиканальный звук 5.1).

ALBATRON PX865PE PRO VS. ALBATRON PX865P



Ситуация с клонами повторяется. Обе платы опять же неотличимы друг от друга. Комплект поставки стандартный: два Serial ATA-шлейфа, один FDD-шлейф, руководство по эксплуатации, диск с драйверами, один ATA133-шлейф, планка на заднюю панель корпуса с четырьмя USB-портами и наклейка на корпус. После установки AGP-видеокарты доступ к памяти невозможен. Схема питания — трехканальный импульсный стабилизатор напряжения питания процессора. На платах расположены разъемы: 4 DDR SDRAM; AGP/5 PCI/2 Serial ATA150/2 IDE ATA100; 2 COM/ LPT/2 PS/2/8 USB 2.0. Звук реализован при помощи микросхемы Realtek ALC650 (5.1).

ЭКСПЕРИМЕНТ

Тщательное изучение вышеописанных плат, а также некоторые косвенные факты дают пыт-

ливому уму богатую почву для размышлений. В качестве пробного эксперимента мы решили взять BIOS от 865PE, сохранить его на дискетку и принудительно зашить в 865P. Тут же добавлю, что на момент написания статьи в BIOS Albatron PX865PE PRO и в MSI 865PE Neo уже была включена поддержка PAT (по заявлениям производителя). То есть, другими словами, после удачной перепрошивки на выходе должен получиться даже не i865PE, а сразу i875P.

Начнем с MSI, чья фирменная утилита Live Update для перепрошивки BIOS наотрез отказалась воспринимать "чужую" версию образа. Скорее всего, подобной уловкой производитель предполагал остановить первую — наименее опытную волну экспериментаторов. Само собой, на авторский состав "Железного цеха" эта невинная хитрость никак не повлияла. Выяснив версию BIOS, имеющуюся на плате (она показывается при загрузке и в меню), мы взяли утилиту AMIFLASH, создали загрузочную дискету и в файл `autoexec.bat` прописали строку `"amiflash [имя_файла_образа]"`. Под "именем файла образа" подразумевается слепок BIOS, предварительно скачанный с официального ресурса (мы нашли версию 1.1). Далее следует перезагрузка, и MSI 865P Neo легким движением руки превращается в MSI 865PE Neo. Для проверки следует посетить меню BIOS. Как видим, практически никаких заметных отличий не произошло, лишь в разделе Frequency/Voltage Control в подпункте Performance Mode появились дополнительные значения, ускоряющие работу с памятью, — Slow/Fast/Turbo/Ultra Turbo. Само собой, более всего нас интересует последний вариант. После его включения следует провести циклический многочасовой прогон тестов, который позволит определить, насколько стабильно работает обновленная плата. По нашим тестам — никаких проблем с зависанием или сбоями операционной системы нет. Экстремальный режим Ultra Turbo работает без нареканий, и 800-мегагерцовый процессор прекрасно пашет на "рожденном ползать" чипсете i865.

При дальнейшем исследовании выяснилось, что разгон данной материнской платы невозможен. Когда мы попытались выставить частоту шины 250МГц (то есть $250 \times 4 = 1000\text{МГц}$ вместо $200 \times 4 = 800\text{МГц}$), система отказалась стартовать, и пришлось насильно очистить CMOS-память. При этом выяснилось, что в результате сбоя слетела файловая система FAT32. Подобное происходит, когда частоты PCI/AGP не зафиксированы. К моему глубочайшему сожалению, MSI 865P Neo в отличие от старшей сестры вообще не умеет фиксировать частоты шин PCI/AGP. Для справки добавлю, что 865PE во-

обще обладает куда лучшим потенциалом для разгона. К примеру, многие модели способны работать на частоте шины 1200МГц ($300\text{МГц} \times 4$).

Далее мы повторим эксперимент с платами Albatron PX865P и Albatron PX865PE PRO. Как и в предыдущем случае, процесс перепрошивки BIOS прошел удачно. Плата заработала и обнаружила новые менюшки для оптимизации таймингов памяти. Однако зафиксировать частоты PCI/AGP опять же не удалось, поэтому эксперименты с разгоном мы проводить не стали. Похоже, что невозможность разгона является своеобразной платой за своевольный "апгрейд". Для оверклокерских целей, увы, подходят только оригинальные i865PE платы.

Далее мы решили перепрошить BIOS на MSI 865P Neo от материнской платы MS-6758, основанной на i875P. Как мы и предчувствовали, система не ожила и даже не пискнула. Повторять данный эпатаж в домашних условиях мы настоятельно не рекомендуем. Ибо чревато потерей матери либо поисками специализированного сервис-центра.

Далее пройдемся по тестам. Для проверки мы взяли бывшую плату MSI 865P, ныне новообращенную 865PE. Результаты, как видно из таблицы, говорят сами за себя. Переделка определенно не лишена практического смысла. "Перешитая" MSI 865P Neo по производительности сравнялась со своей старшей сестрой. При этом прекрасно заработав с якобы "неподдерживаемой" 800МГц системной шиной.

ВЫВОДЫ

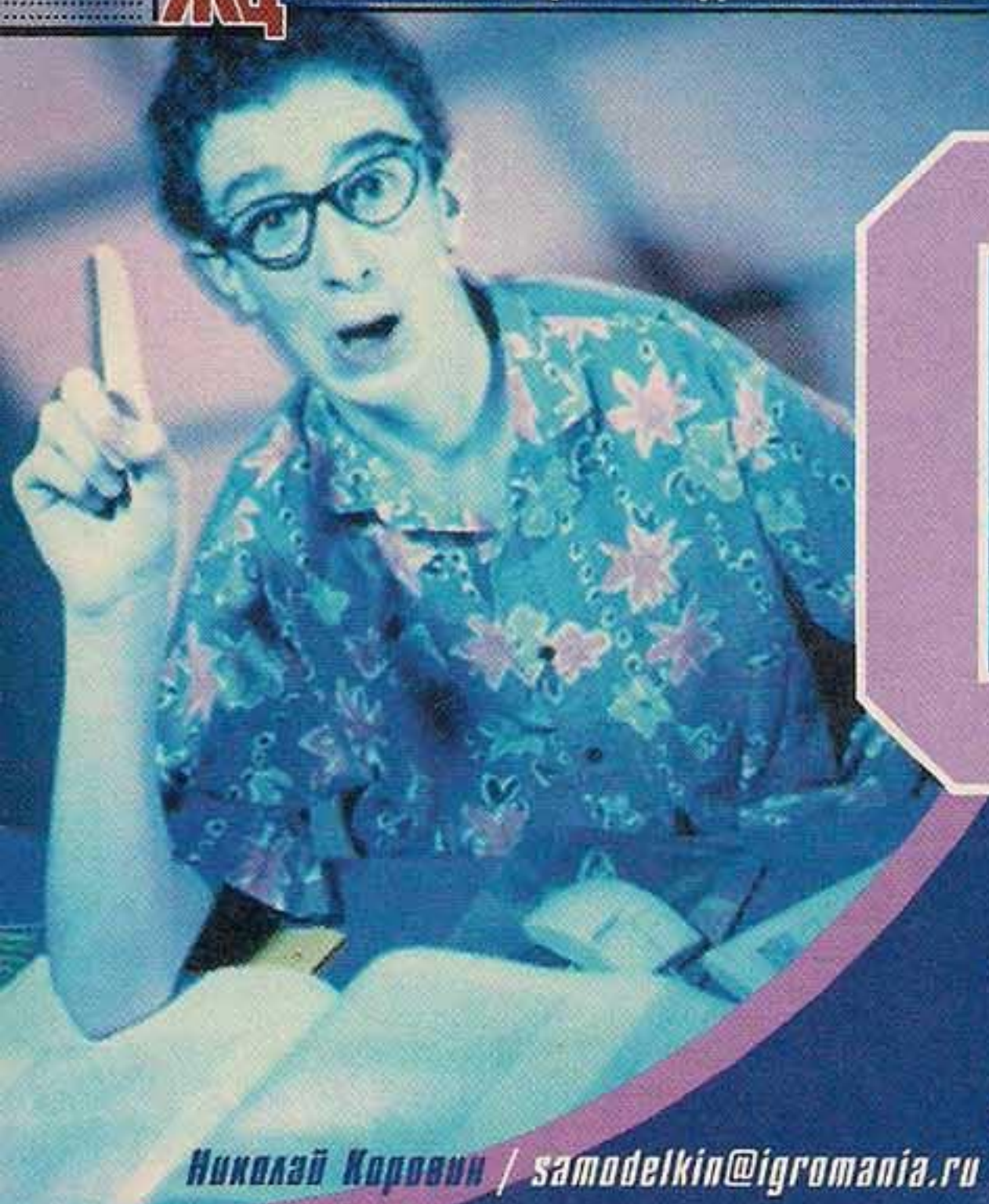
У большинства производителей системных плат модели, основанные на чипсетах 865P/865PE, идентичны. То есть прекрасно поддаются модификации. В то же время экономия (10-17 у.е.) не так уж и велика, и, если вы планируете использовать материнскую плату для разгона, имеет смысл все-таки остановиться на варианте Intel 865PE. Тем же, кто уже приобрел Intel 865P, однозначно стоит перепрошить BIOS в соответствии с данными нами рекомендациями. В результате вы получите небольшой прирост производительности и поддержку FSB 800МГц.

И напоследок немного суровых реалий. Уже замечены случаи продажи доверчивым пользователям 865P вместо 865PE. Посему будьте бдительны и обязательно требуйте долива после отстоя...

Выражаю благодарность компании Trend Computer г. Самара за предоставленные на тестирование материнские платы. Спасибо Алексею Красильникову за помощь в подготовке материала. ■

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	Albatron PX865PE PRO	Albatron PX865P	MSI 865PE Neo	MSI 865 Neo	MSI 865 Neo с прошивкой от MSI 865PE Neo
3DMark2001 SE, Default	16973	16426	16672	16358	16653
PCMark2002, Memory score	9301	8145	8429	8037	8426
3DMark03, Default	5146	5031	5098	5012	5096
RTCW, Checkpoint, 1024x768x32	189	179	186	175	185
Serious Sam 2, The Grand Cathedral, 1024x768x32	109	105	107	104	107
Unreal Tournament 2003, dm-antalus, 1024x768x32	64	61	63	60	63



СДЕЛАЙ САМ

КАК ИЗ ДВУХ БЕСПОЛЕЗНЫХ ПЛАТ СДЕЛАТЬ ОДНУ ПОЛЕЗНУЮ

Николай Корovin / samodelkin@igromania.ru

Жара... Мозги кипят и медленно испаряются через уши. По планете шествуют солнечные удары, обострения шизофрении и приравненные к ним глюки Винды. Сей набор факторов совершенно отвращает пылливый ум от изучения транзисторов, варисторов и прочей заумной чепухи. Душа требует чего-нибудь простого-доброего-вечного или хотя бы не-совсем-глючного/на-автора-не-покушающегося/не-сразу-ломающегося. Посему, пожалуй, мы оставим пока проводки да микросхемки и займемся исследованием обыкновенного форм-фактора.

КЛАССИКА НЕ УМИРАЕТ

У многих из вас наверняка все еще имеются материнки с шиной ISA. Думаю, вам знакома ситуация, при которой разъемы ISA и PCI расположены так, что платы из них выходят в одну и ту же прорезь на задней стенке (это возможно, так как устройства PCI и ISA имеют разное направление разъемов относительно самой платы. См. фото 1). Другими словами, использовать сразу оба слота невозможно. Когда один из них занят, другой обречен стоять пустым, что едва ли порадует владельцев многочисленных модемов, контроллеров, сетевых плат и прочих необходимых в быту устройств.

Однако вопрос можно решить довольно быстро. Это не потребует от вас никаких специфических знаний. Нужно лишь пойти от обратного, применить дедукцию, методы нейтропрограммирования и динамического хаоса. После чего привинтить две платы к одной крепежной железке (рис. 1а). Все гениальное — просто.

ЖИВИТЕ ДРУЖНО

Перво-наперво определимся, какой паре плат выпала судьба всю оставшуюся жизнь прожить вместе. В моем случае это были сете-

вая карта и модем, что, в принципе, не лишено логики. Главное требование (кроме того, конечно, что устройства должны быть разного типа) — это отсутствие у них разъемов на одной высоте. Я располагал модемом "половинной" высоты, имеющим разъемы снизу, и сетевушкой, имеющей снизу разъем типа "D", лишенный перспективы какого-либо практического применения, а сверху — обычный RJ. После кастрации бесполезного нижнего разъема вопрос о свободном месте отпал.

В частном случае проблему следует решать простым подбором. Вышеописанная ситуация типична, однако, ввиду большого количества плат, подходящих для слияния, у читателей могут получиться гибридные модемы-звуковухи или даже модемы-контроллеры SCSI. Как вариант, один мой знакомый собрал плату — сетевой мост из двух плат: современной PCI Ethernet 10/100 UTP для витой пары и старенькой ISA Ethernet BNC для коаксиального кабеля.

ДОКТОР ФРАНКЕНШТЕЙН И ЕГО ДЕТИЩЕ

Для начала отвинтите крепления и снимите металлические направляющие (см. фото 2, там показано то же самое на примере звуковухи, так как у нее чуть хитрее винты). Сложите их вместе как можно ровнее и прочертите поперек линию разреза (рис. 3). Затем распилите направляющие ножовкой по металлу. Помните, что лезвие имеет весьма конечную и конкретную до неприличия толщину, которую тоже нужно учитывать, дабы не запороть устройство (рис. 4). Отбросьте "слепые" части (можете спаять их вместе — какая-никакая, а заглушка для пустого слота, пусть и короткая), после чего надежно и ровно закрепите встык (в малюсеньких ручных тисочках, например) половинки нашей новой железки. Нанесите на стык каплю ортофосфорной кислоты, после чего щед-

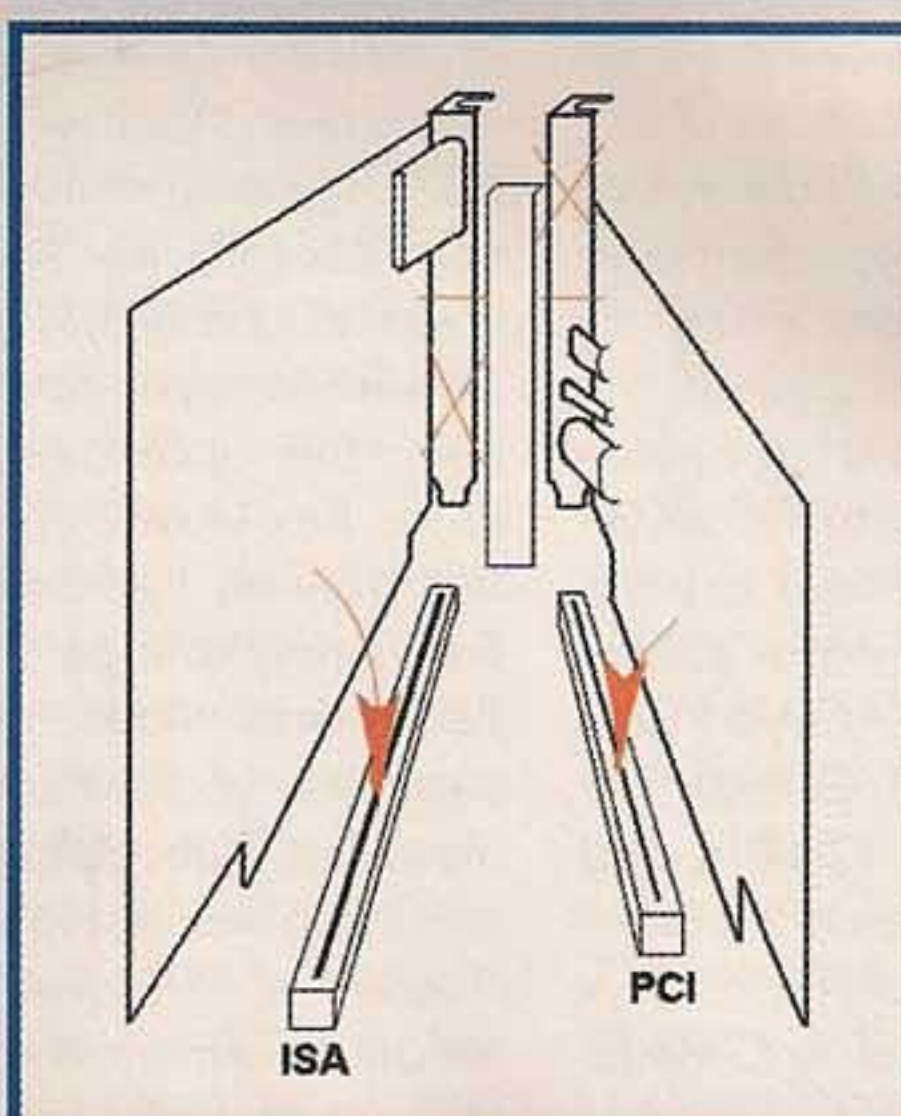


Рисунок 1а. Общая схема присоединения двух плат к одной крепежной скобе. Красным крестом обозначены части, подлежащие удалению.

ро пропаяйте. У вас должна образоваться большая нахлбучка из припоя, обеспечивающая прочное соединение даже без накладывания внахлест тонкой металлической пластинки, как обычно делают в таких случаях. Затем тщательно промойте направляющую от остатков кислоты и затрите мокрой столовой содой (смыть ничего не надо, все лишнее отвалится со временем само).

Теперь нужно выбрать все возникшие погрешности размеров. Привинтите на место наши платы, но не затягивайте винты до конца. Так как отверстия немного больше них, винты дадут люфт (фото 5: отчетливо видно, как одна плата легла на другую, не будучи жестко привинченной; кроме

того, видны остатки соды). Теперь установите нашу "сладкую парочку" в двойной слот (фото 6) плотно и до конца (процедура требует досконального знания ненормативной лексики). Дотяните винты какими-нибудь "утконосами" (осторожно, не сорвите монтаж на платах!), вытащите устройство, еще раз подтяните крепеж (фото 7; небольшой перекосяк, конечно, остался, но это уже не люфт, а просто кривизна в пределах нормы) и установите его на законное место. На задней стенке у вас появится вот такого загадочного форм-фактора мордочка (фото 8), явно просящая пару телефонных проводов и один сетевой. Дайте ей желаемое и пользуйтесь на здоровье.

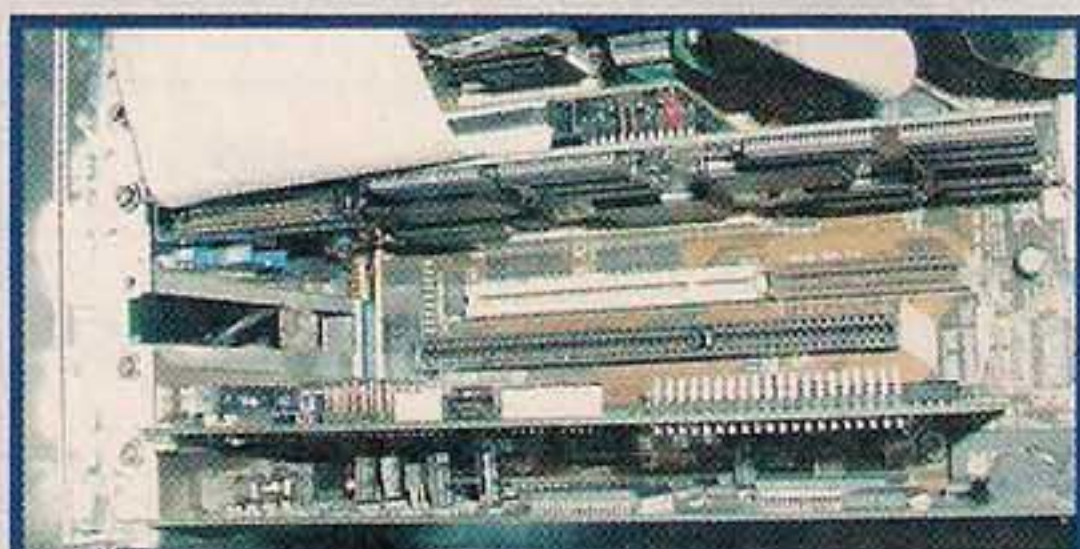


Фото 1. Вот так выглядит этот "коммунальный слот".

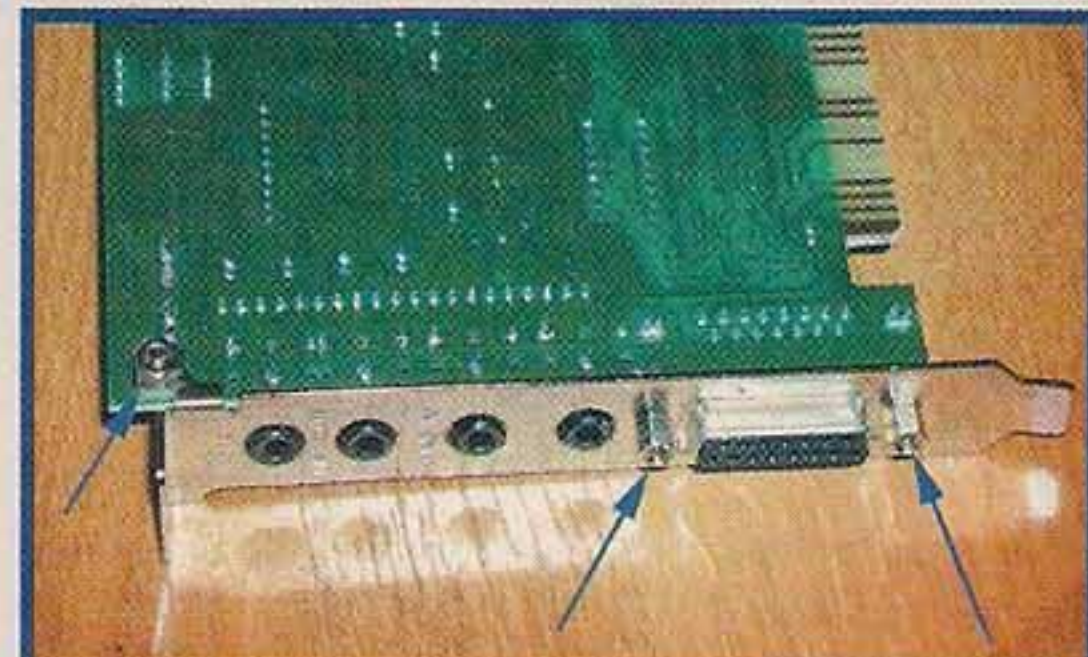


Фото 2. Большинство направляющих привинчено так.

Некоторые платы (PCI-контроллеры жестких дисков, к примеру) имеют глухую заднюю стенку. То есть сзади у них просто железяка, без всяких разъемов. Тем не менее в нашем случае это не повод расслабляться. Ибо случайно выплзшая из слота плата способна спалить материнку. Посему, не пренебрегая правилами безопасности, припаиваем, за неимением разъемов, к общей железке одни только крепежные ушки. Они будут, как и "родные", держать плату в слоте.

KNOWN BUGS, ИЛИ ТАРАКАНООПАСНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ

На нашем тернистом пути, как это обычно бывает, могут встретиться некоторые неприятности и трагические обломы. Попробуем заранее предугадать и предостеречь читателей о наиболее выпуклых из них.

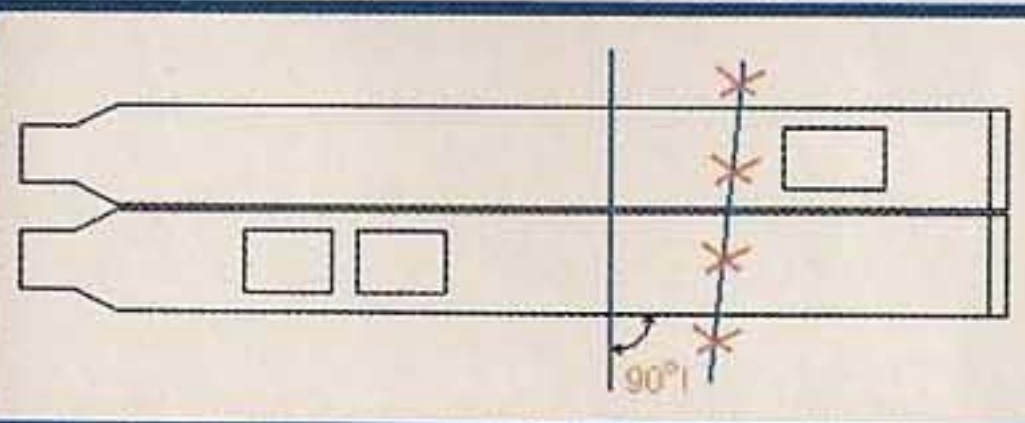


Рисунок 3. Размечайте разрез по угольнику.

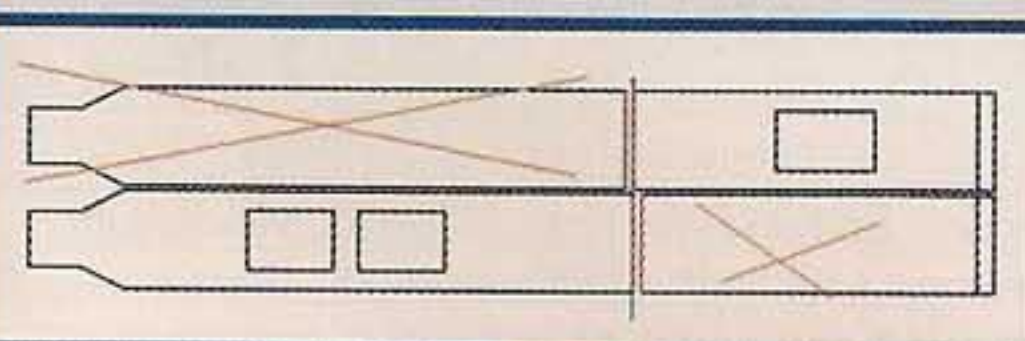


Рисунок 4. Поправку на толщину ножовочного полотна можно сделать на глазок.

1) **Статика.** Об эту проблему уже немало сосисок сломано и неприличных слов сказано. Поэтому, если мы добавим еще парочку — хуже точно не станет. Во-первых, в процессе работы держите руки заземленными. А когда нужно отпаять тот или иной разъем — то и паяльник тоже. Заземляться следует по возможности через нормальную "землевую" шину розетки, уходящую на щиток. На самый крайний случай можно замкнуть себя через трубу/батарею. Между собой и злобной железякой желательно включить резистор примерно в мегаом. Он избавит вас от неприятных ощущений в случае, если какой-нибудь добрый человек в нижней квартире уже заземлил на ту же батарею свою стиральную машинку. Высоковольтные бытовые приборы имеют неприятное свойство пробиваться на корпус, а поскольку чугун плохо проводит электричество, немалая его доля достанется



Фото 5. Наш "фрукт" почти созрел.



Фото 6. А вот соседние платы стоило бы вынуть — мешают-с...

вам (вспомните делитель напряжения и оцените, сколько метров трубы до соседа-алкоголика и сколько — до земли). Убьет, конечно, вряд ли (разве что второй рукой вы догадаетесь схватиться за какую-нибудь другую трубу), но шарахнет весьма неприятно. По этой же причине компы на батарею заземляют только отпетые мазохисты и отчаявшиеся самоубийцы.

Кстати, универсальное средство на случай, если ЖЭК нанял в электрики темную личность, которая ест соленые огурцы руками только потому, что голова не пролезает в банку. УЗО —

Платы следует "женить по любви". Так, например, звуковуха с TAD (Telephone Answering Device — специальный разъем для соединения звуковой карты с модемом, позволяющий реализовывать функции автоответчика) неплохо подружится с TAD'овым же модемом (можно им даже разъемы напрямую спаять короткими проводочками). Особенно хорошо получится, если на "материнке" будет GAME PORT (разъем для подключения джойстиков и т.д.). В таком случае GAME PORT на звуковухе можно просто отпаять за ненадобностью. Можно еще вынести его с помощью длинных проводов на заднюю стенку. Разумеется, в том месте, где он должен был быть на материнке (если его там нет).

Старый ISA TV Tuner от "четверки" — хороший сосед уже для PCI-звуковухи. Причем на нем для освобождения места можно отпаять разъем Audio Out — теперь он подключается не хлястиком на задней стенке, а пучком проводов с платы на плату, так сказать, "в пределах устройства".

Устройство Защитного Отключения — сравнивает токи фазового (то есть имеющего напряжение относительно земли) провода и землево-

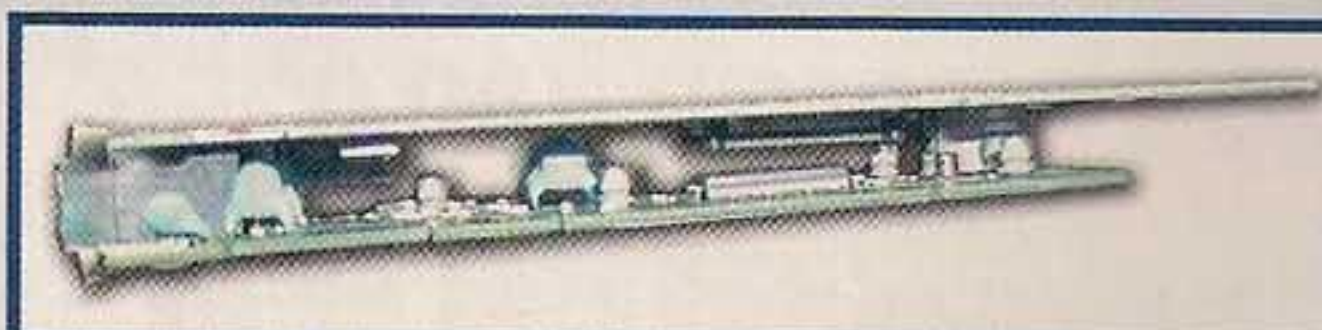


Фото 7. Вот и результат.

го, и если они не равны (т.е. ток утек куда-то помимо розеток) — отключает сеть. Так, например, если уронить в ванну фен, половина (если не больше) фазового тока достигнет земли не по проводам, а по стальным трубам, и УЗО тут же вырубит весь этот балаган. Занятная вещица ставится на щиток на входе в квартиру на правах пробки, а "земля" от розеток через хороший резистор (подбирается обычно где-то пара десятков Ом) подключается для сравнения к какой-нибудь трубе. Таким образом, пока они обе "земля", тока нет, а если какой-то редиска подключил вашу квартиру "землей" к другой фазе (при этом в розетках оказывается 380 вольт с понятными последствиями) или просто "перевернул" фазу и "землю" (что тоже фаталь-

Аккуратность и точность изготовления задней планки — главное условие успеха всего мероприятия. Я видел "фирменные" платы (правда, китайские), со временем вылезавшие из слота из-за кривых задних планок. Это совсем не значит, что у нас с вами нет ни единого шанса спаять ровную планку. Отнюдь. Просто выполнять операцию нужно медленно и протяжно. Аккуратно и с чувством глубокой собственной значимости. При неудаче — не стоит отчаиваться. И в финале никогда не следует забывать про пассатижи, при помощи коих можно сделать косметическую операцию даже самой кривой плате.

но для компа), через резистор потечет весьма приличный ток. Но недолго, ибо УЗО рассчитывается таким образом, чтобы успеть сработать раньше, чем человеческий организм скончается от электрического удара.

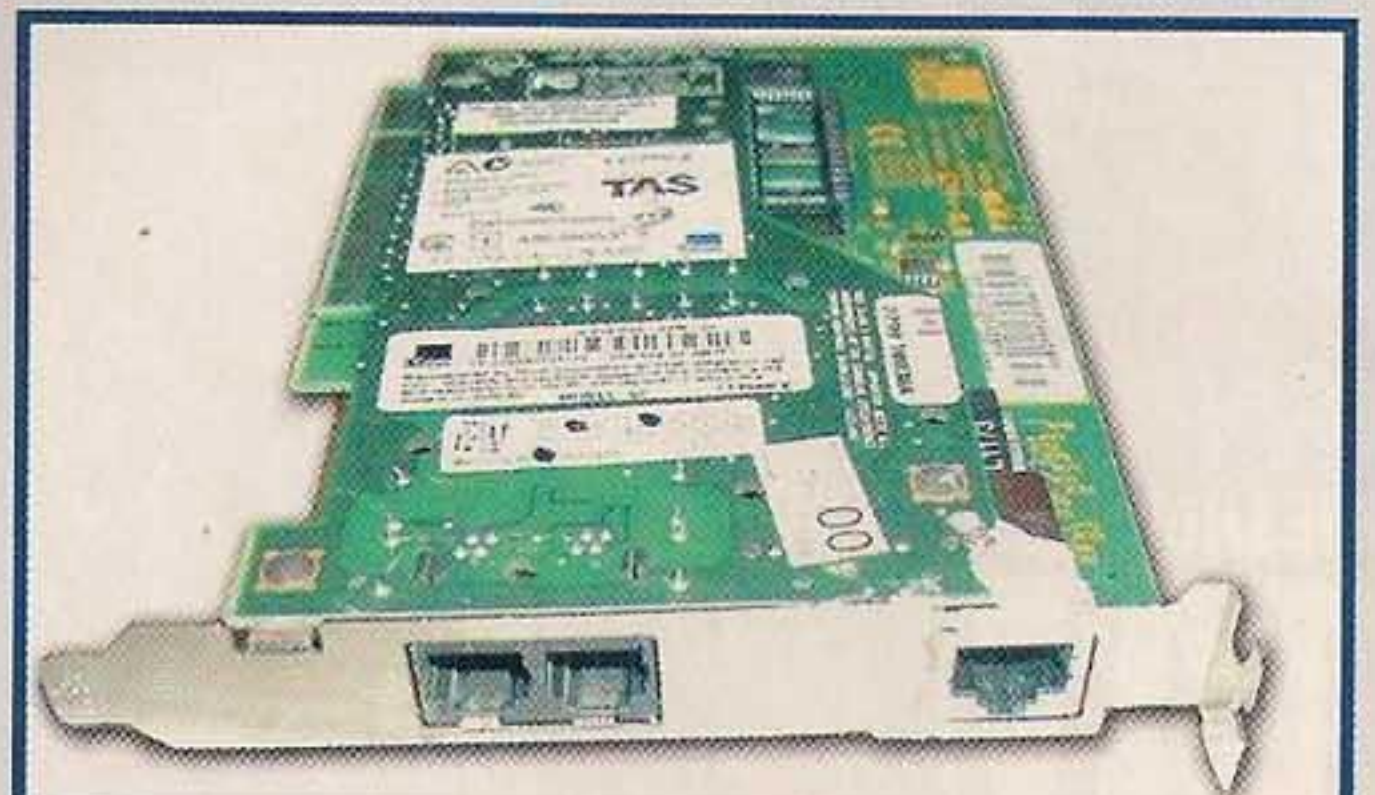
2) **Несъемная направляющая.** По сути, не такая уж и большая проблема. Дело в том, что практически все наши операции можно осуществить, не снимая "железки". Это, конечно, менее удобно (и более опасно в плане "кривые ручки сорвали монтаж"), но вполне реально. Опять же, не забудьте заземлить паяльник.

3) **Перегрев.** В парном соединении расстояние между платами немногим меньше, чем нормальное расстояние между слотами (опять же фото 6 и 7), поэтому циркуляция воздуха нару-

шаться не должна. Если у вас возникают какие-то проблемы, попробуйте просто направить на сдвоенную плату обычный бытовой вентилятор.

ЭПИЛОГ

Будем надеяться, что польза, которую принесет плата-гибрид своим владельцам, окажется несомненной, и закон электричества будет соблюден. И что при сборке уважаемым читателям удастся хорошо заземлиться, правильно припаяться и удачно привинтиться. Очень ждем дружеских отзывов с репортажами о проделанной работе, а также советов по модификации и доводке данной идеи. И если вы вдруг случайно спалите свой компьютер, подожжете квартиру или проведете 220 вольт к соседскому унитазу — знайте, что рубрика "Сделай сам" мысленно всегда с вами... ■



Так выглядит "лицо" нашего нового устройства.

НОВИНКИ РЫНКА

Дядя Федор / fedor@igromania.ru

LAKE USB MEMORY WATCH

Что?	часики с хорошей памятью
Почему?	естественно и удобно
Сколько?	\$74, \$91 и \$108 за 32, 64 и 128Мб модели соответственно
Где?	www.clife.ru



Часы придуманы человеком для того, чтобы все и всегда делать по четкому хронометрическому графику. Вовремя приходить на встречи, вовремя делать домашнюю работу, вовремя выгуливать собаку. Но что делать несчастному индивидууму, если он, будучи человеком безусловно пунктуальным, — все равно опаздывает и тут

и там? Если бедняга просто не помнит, куда он должен был прийти на встречу, что задали на дом или где в последний раз оставил любимого пессика?

Именно для таких забывчивых товарищей компания LAKS выпускает часы со встроенной памятью типа флэш. Объем оной памяти варьируется в зависимости от степени амнезии владельца и может составлять 32, 64 или 128 мегабайт. С компьютером устройство соединяется через USB 1.1 интерфейс (в Европе уже доступны USB 2.0 модели).

Часовой механизм USB Memory WATCH разработан уважаемой компанией Citizen Watch Co., Ltd. При этом заявлено, что часы — водонепроницаемые, хотя USB разъем данный факт, мягко говоря, отрицает. Также от обычных хронометров устройство отличает индикатор работы с USB портом. Он расположен на циферблате, вместо привычной 9-часовой отметки.



Интерфейс	USB 1.0/1.1, с поддержкой Hot Plug and Play
Поддерживаемые ОС	WIN 98 Second Edition (Windows SE), WIN Millennium Edition (Windows ME), WIN 2000, WIN XP, Linux с версией ядра 2.4 или выше, Mac OS 9.0 или выше
Скорость передачи данных	чтение 1000кб/сек, запись 920кб/сек.
Особенности	LED-индикатор состояния, защита данных паролем
Питание	через USB
Гарантия	2 года

DEFENDER GAMING KEYBOARD KPD-0250

Забавный гибрид клавиатуры и джойстика, силой маркетинговой мысли претендующий на геймерские симпатии. Идея проста — зачем тратить по отдельности на клавиатуру и на джойстик, если можно сэкономить и приобрести агрегат, гармонично сочетающий в себе обе функции. Само собой, хардкорные геймеры — фанаты "ИЛ-2: Штурмовик" и MS Flight Simulator — в целевую аудиторию не входят. Зато для ходилок-бродилок-стрелялок встроенный джойстик очень даже пригодится. К

тому же, выбирая между "просто клавишей" и "клавишей с прикольной фенечкой", среднестатистический пользователь почти наверняка остановится именно на Defender Gaming Keyboard. Ибо иметь про запас джойстик — без сомнения хорошо. Даже если в компьютерные игры потенциальный клиент играет редко.

Второй очевидный плюс данной модели — это дизайн. Качественно выполненный, симпатичный, и без ущерба функциональности. Цветовое оформление нейтральное и отлично со-

Что?	клавиатура-мутант
Почему?	джойстик — штука полезная
Сколько?	\$55
Где?	www.organizator.ru

четается со стандартной палитрой большинства ЖК-дисплеев, компьютерных корпусов и печатающе-сканирующей периферии.

Как клавиатура — KPD-0250 твердый хороший. Тихий, мягкий и неглубокий ход клавиш, большой Backspace и пробел. Единственный минус — нестандартное расположение курсорных и прилегающих к ним кнопок. Более всего напоминает расклад полноразмерного ноутбука. Требуется некоторого привыкания и при переходе на нормальную клавиатуру может вызвать дискомфорт.

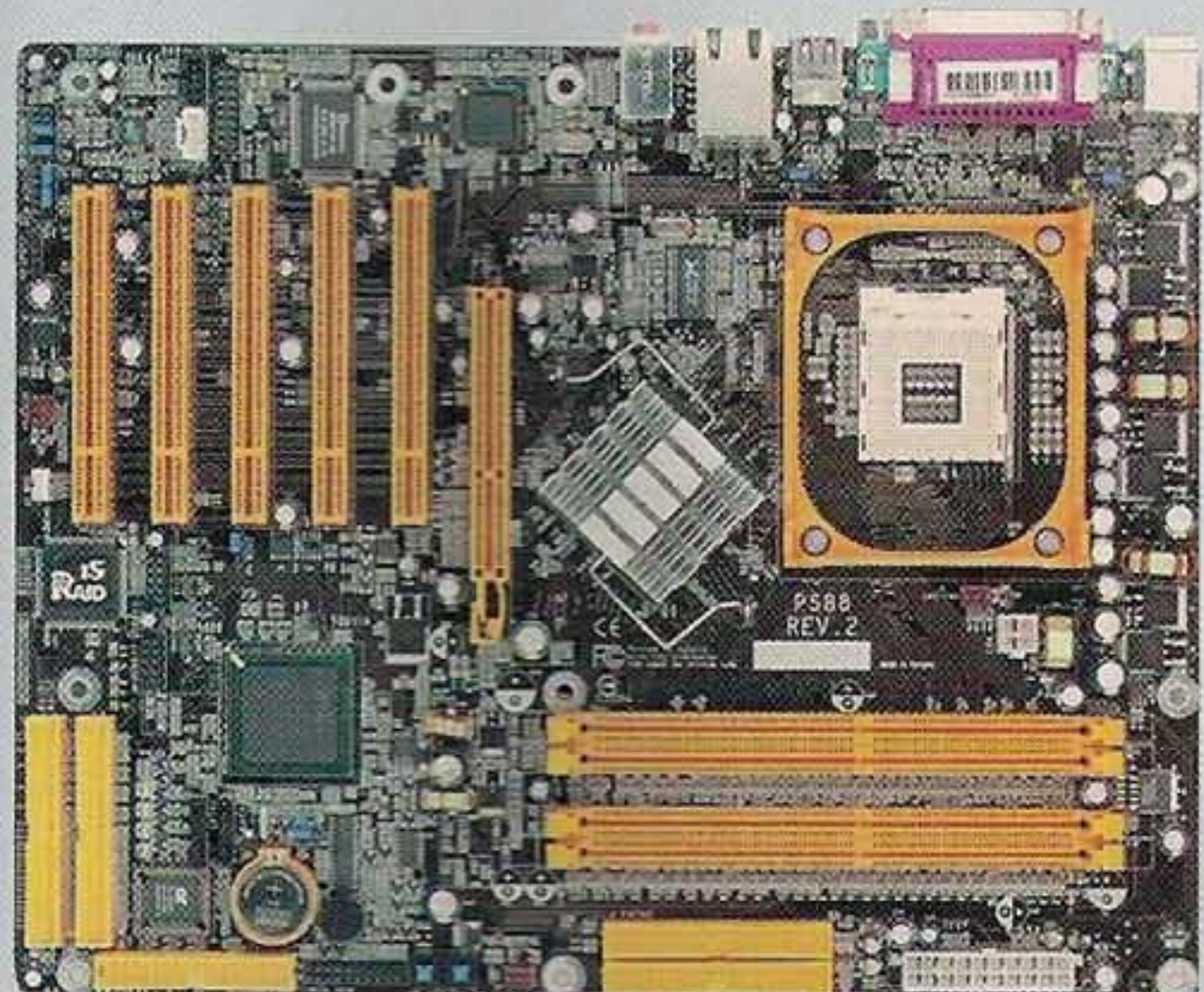
Рукоятка джойстика имеет восемь положений. Плюс по обеим боковинам корпуса расположено 13 программируемых кнопок. Для переключения режимов работы — клавиатура/джойстик — существует специальная кнопка. При этом в большинстве игр она не нужна, ибо оба устройства работают в симбиозе и друг с другом не конфликтуют.



DFI LANPARTY PRO875

С некоторых пор модингом занимаются не только энтузиасты. Чутко держа носюру по ветру, отдельные прозрачные компании уже разрабатывают планы по тотальной коммерциализации самых перспективных идей компьютерного редизайна. В числе первых — DFI, предложившая на строгий суд общественности материнские платы серии **LanParty**. Их главная фенечка — это жесткий, бескомпромиссный стейб над новогодней елкой. Устанавливать такую системную плату имеет смысл только в корпус, оборудованный специальным прозрачным окошком. Иначе вы никогда не увидите и должным образом не оцените веселый хоровод разноцветных диодиков, попугаистые радиаторы на микросхемах и выкрашенные в немислимые цвета слоты PCI и AGP. Вся эта красота гар-

монично дополняется весьма приличными техническими характеристиками и высокой производительностью. В серию LanParty входят материнские платы на чипсетах Intel 875P и VIA KT400.



Поддерживаемые ЦПУ	Intel Pentium 4 с технологией Hyper-Threading на частоте системной шины 800 и 533МГц
Набор системной логики	Intel® 875P в составе Intel® 82875P Memory Controller Hub (MCH) и Intel® 82801ER I/O Controller Hub (ICH5R)
Память	Двухканальный контроллер памяти (128 бит) по 2 DIMM-разъема на канал, до 4Гб, поддержка технологии PAT, PC2100/PC2700/PC3200 (DDR266/DDR333/DDR400), поддержка ECC
Аудио	Вход/выход S/PDIF, 6-канальный звук
Сеть	Гигабитный сетевой интерфейс Gigabit LAN CSA
Дополнительные возможности	ATA RAID контроллер с поддержкой режимов RAID 0, 1, 0+1 и 1.5; порт AGP 8X, контроллер Serial ATA
Разъемы задней панели	4 порта USB 2.0/1.1, 1 RJ45 LAN, S/PDIF вход/выход
Размеры	30.5 x 24.4 см

THERMALTAKE SUBZERO 4G

Что?	кулер на основе элемента Пельтье
Почему?	бrrrr...холодно!
Сколько?	\$45
Где?	www.nix.ru

В продолжение статьи о типах и методах охлаждения компьютерных комплектующих наша рубрика представляет самый прогрессивный и навороченный кулер

на основе элемента Пельтье. Точнее, речь идет не просто о кулере, но о целом комплексе программно-аппаратных решений, управляемых специальным микроконтроллером. Напомним, что главной проблемой и одновременно главным преимуществом Пельтье является большая разница температур между двух пластин, составляющих элемент. В случае внештатной ситуации процессор имеет отличный шанс войти в память потомков под слезным некрологом "сгорел на работе". Посему для избежания стрессов и скандалов в комплекте **SubZero 4G** поставляется специальная PCI плата, чутко следящая и разумно управляющая работой кулера.

Помимо всего прочего, устройство способно самостоятельно подстраивать уровень своего шума в зависимости от текущей температуры. То есть если вы мирно набираете в MS Word какой-нибудь текст и температура процессора сравнима с температурой младенческой попки — умный контроллер снизит обороты вентилятора до необходимого уровня. Если же вы зверски гоняете по уровням **Unreal Tournament 2003** несчастных ботов, а процессор вот-вот проплавит текстолит материнки — вентилятор получает директиву крутиться на всю доступную мощность.



Время реакции	Менее 1 сек.
Скорость вращения	Изменяется в зависимости от температуры процессора, максимально 4800 об/мин.
Воздушный поток	Изменяется в зависимости от температуры процессора, максимально 35.3 CFM
Тип подшипника	Качения
Материал	Алюминий
Совместимость	Socket 478 (существуют также модели для Socket 462)
Энергопотребление	от 4 до 73Вт
Уровень шума	21-39dBA
Питание	От электросети 220В
Комплект поставки	Кулер с охлаждающим элементом Пельтье, контроллер для установки в PCI слот, вентилятор для установки в корпус (80x80x20) со встроенными светодиодами

MOTION I

Что?	портативный видеоплеер
Почему?	чертовски необычно
Сколько?	\$350
Где?	www.motioni.co.kr

Удивительное устройство, хитро маскирующееся в форм-факторе складного сотового телефона. Чуждый российскому менталитету корейский гений, руководствуясь мало понятными нам идеалами, взял и воплотил в жизнь идею сверхпортативного цифрового видео/аудиоплеера. Как явствует из

надписи на корпусе, **MOTION I** предназначен главным образом для воспроизведения файлов формата **Microsoft Windows Media (MPEG 4)**. Тем не менее, благодаря хитроумной выдумке корейского Кулибин-сэна, частично поддерживается конкурирующий формат **DivX**. Дело в том, что, не мудрствуя лукаво, разработчики построили устройство на открытой платформе **Windows CE 3.0** и процессоре **StrongARM**. Другими слова-

ми, **MOTION I** — не просто одноразовый "плеер", но практически сформировавшийся карманный компьютер, способный обновлять программное обеспечение легким и естественным способом.

Встроенная память устройства составляет **128Мб**, что, конечно, маловато для видео, но вполне нормально для аудио, которое поддерживается стандартным набором форматов — **WMA** и **MP3**. Расширить стандартный объем можно за счет встроенного разъема для флэш-карточек **SD** и **MMC**. Диагональ цветного ЖК-экрана составляет **2,5** дюйма. Для связи с компьютером используется интерфейс **USB**. Габариты корпуса в сложенном состоянии — **63x90x26** мм, а вес — **105** грамм (без аккумулятора).



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Дядя Федор / fedor@igromania.ru

Начнем с разбора полетов. За время своего существования рубрика накопила ряд вопросов, требующих немедленного и однозначного прояснения. Авторы этих вопросов — вы, наши уважаемые читатели. В роли ответчика — авторский состав "Разумного компьютера".

Начнем с самого, на наш взгляд, насущного момента — с цены. Вы часто спрашиваете, как и каким образом — из каких таинственных прайс-листов — мы добываем наши цены на комплектующие. Секрета тут нет. Дабы оставаться максимально актуальными и объективными — мы пользуемся самым обыкновенным поисковиком. Популярным поисковым сервером, чье имя называть не станем по рекламным причинам. В принципе, подойдет любой известный вам поисковик. Набираете наименование нужной железки, щелкаете кнопку "фас!" и через минуту наблюдаете массу подходящих ссылок. Далее, поднабрав статистики, вычисляете среднее значение, и вуаля — цена для помещения в рубрику готова.

В продолжение темы хочется разобрать еще два типа писем. Первый — "у вас очень высокие цены, у нас, в городе N, они ниже!". Очень может быть. Цены на большинство комплектующих имеют свойство снижаться со временем. Можно посчитать. На верстку "Разумный компьютер" сдается за две недели до начала продаж журнала (не забывайте, что его еще надо сверстать, проверить, напечатать и развести по распространителям). Еще неделю можно накинуть на то, чтобы журнал добрался

до города N и попался на глаза автору разоблачительного письма. А за три недели какой-нибудь отдельный процессор вполне может сменить ценник с 350 у.е. в "серых" поставках на 280 у.е. в официальных. Отмечу, что такая ситуация — скорее исключение, чем правило. Значительно чаще нам приходят письма второго типа — "у вас очень низкие цены! Таких не бывает!". Здесь, опять же, вносит сумятицу тер-



риториальная неувязка и локальные экономические расчеты по месту прописки. Так уж повелось, что в Москве, Питере и Новосибирске комплектующие дешевле, чем где бы то ни было. Продавцы в отдельно взятых поселках, деревнях и аулах имеют свойство завышать стоимость эксклюзивно привезенного товара. И по-

рою в цену закладываются не только расходы на дорогу, налоги и амортизацию транспортных средств. Один мой знакомый, к примеру, имел презабавное свойство добавлять к общей себестоимости еще и новое авто, и квартиру, и девочек с шашлыком по-карски. Так как в его городке других фирм по продаже компьютеров просто нет, местным энтузиастам ничего другого не оставалось, как платить басмачу двойную цену. Мы, со своей стороны, хотим вынести общественное порицание подобным товарищам. К их грязным делишкам наш славный авторский состав никак не причастен. Все цены честно взяты из Сети, что может подтвердить любой интернет-поисковик.

Третий эшелон писем приходит к нам от разного рода гуру и сенсеев от компьютерной грамотности. Большое им спасибо за науку. Мы всегда рады узнать, что "Атлон" или "Пень 4" — лучший в мире из процессоров и "нефиг писать об остальных!". И то, что весь разумный мир "юзает нормальные видюхи", а не "голимые но-неймы", — тоже весьма ценная информация. Которую мы, тем не менее, предпочтем сохранить при себе. Ибо наша задача — учесть весь спектр сведений. Дать информацию в ее наиболее полном виде, не утыкаясь в частности и интересы какой-то отдельно взятой группы граждан. Именно поэтому мы ранжируем конфигурации по цене и именно поэтому не оставляем в стороне ни откровенно дешевые, ни запредельно дорогие варианты.

Далее в нашем хит-параде — самая суро-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASRock K7S8X Lan (Socket A, SiS 746FX, ATA133, AGP, Audio, 2DDR, Lan, ATX)	\$57
Процессор: AMD A-XP (3D) 1700+ (266MHz, Socket A, 1470MHz)	\$54
Охлаждение: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин, Ball) N24B	\$3,5
ОЗУ: NCP DDR 256Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$29
HDD: 40 Gb Samsung SV0412H	\$58
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 DDR SE TV-Out	\$40
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6

Итого:	\$410,5
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	+\$26
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP GeForce FX 5200-8x (TV-out)	+\$31
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$12
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2 педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASRock PE PRO-HT (Socket 478, SiS 645DX, DDR/SDRAM, AGP, Sound, ATA133, LAN, ATX)	\$58
Процессор: Celeron 1700 Socket 478 (128k, Willamette-128, BOX)	\$62
ОЗУ: NCP DDR 256Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$29
HDD: 40 Gb Samsung SV0412H	\$58
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 DDR SE TV-Out	\$40
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6

Итого:	\$416
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	+\$26
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP GeForce FX 5200-8x (TV-out)	+\$31
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$12
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2 педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Leadtek K7NCR18D (Socket A, nForce2 SPP, DDR, AGP8x, Sound, ATA133, LAN, ATX, Retail)	\$86
Процессор: AMD Athlon XP 2000+ (266MHz, Socket A)	\$62
Охлаждение: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	\$8,5
ОЗУ: NCP 256Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps) * 2 штуки	\$58
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$75
Видеоплата: 128Mb AGP GeForce FX 5200-8x (DVI, TV-out)	\$80
Дисковод 1: CD-RW Samsung 48x/ 24x/ 48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 17" LG Flatron F700B	\$175
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34

Итого: \$667,5

Опция 1: замена модуля памяти на 256Mb PC-3200(200MHz/400Mbps) * 2 штуки	+\$6
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$35
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 TI4200-8X (TV-Out)	+\$25
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FB11 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фотопечать, A4)	+\$195

вая и спорная категория эпистолярных творений, утверждающая, что "в нашей фирме сказали — ваши конфигурации плохие! Они несовместимы!". Ответ начну с чистосердечного признания. Дело в том, что над рубрикой изначально трудились, трудятся, и будут трудиться ненормальные, фанатичные, а попросту говоря — упертые люди. Страшные извращения, готовые пропустить свидание с пышногрудой блондинкой ради близкого знакомства с новой видеокартой. Этим отморожкам не надо хлеба и зрелищ. Вся их жизнь — отвертка и ежемесячные сборы под сводами лаборатории "Железного цеха", где много часов подряд будет кипеть работа по сборке, наладке и проверке всех описанных нами комплектующих. И если вдруг какая-то железка скажет "фи" или пыхнет паленым кремнием процессор — не бывает такой конфигурации в "Разумном компьютере". Ни за какие коврижки. Другими словами — мы ручаемся за работоспособность всех трех наших категорий. Если ваш знакомый сборщик не

в состоянии повторить сборку — то это, простите, уже не к нам. Это уже традиционный вопрос от плохого танцора к хорошему хирургу.

И, кстати, о танцорах. Ситуация, с которой мы сталкивались не раз, вновь таится в исконной хитрости компьютерных продавцов. Все дело в наличном ассортименте. Если многие московские конторы могут позволить себе большой склад, где в любое время для покупателей доступны сотни наименований, то небольшая фирма из города X хранит в съемной однокомнатной квартире всего десяток однотипных коробок. Которые и продает всеми доступными способами. В частности, когда к такому продавцу приходит клиент, дружан-менеджер доверительно сообщает, что, мол, "фигня все эти комплектующие! Вот у нас тут есть — так это вещь! Берите срочно и скажите мне спасибо!". Другими словами, не имея должного ассортимента, мелкий дилер тут же пытается подменить написанное имеющимся в наличии товаром. Продать то, что надо ему, а не то, что хочет ку-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Giga-Byte GA-8SQ800 (Socket478, SiS655, DDR, AGP8x, Sound, ATA133, ATX, OEM)	\$92
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1700E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	\$123
Охлаждение: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	\$8
ОЗУ: NCP 256Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps) * 2 штуки	\$58
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$75
Видеоплата: 128Mb AGP GeForce FX 5200-8x (DVI, TV-out)	\$80
Дисковод 1: CD-RW Samsung 48x/ 24x/ 48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 17" LG Flatron F700B	\$175
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34

Итого: \$734

Опция 1: замена модуля памяти на 256Mb PC-3200 (200MHz/400Mbps) * 2 штуки	+\$6
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$35
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 TI4200-8X (TV-Out)	+\$25
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FB11 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фотопечать, A4)	+\$195

пить покупатель. Как итог — человек чувствует себя обманутым (что, в целом, соответствует реальному положению дел) и пишет нам письмо. На которое мы можем ответить только одним советом — по возможности приобретайте "железо" в крупных городах, где можно найти достойный ассортимент.

Под занавес хотим еще раз поблагодарить всех читателей за внимание к рубрике. То, что вы нам пишете — спорите, предлагаете, спрашиваете, — есть отличный знак и показатель популярности рубрики. Мы, со своей стороны, очень стараемся и всеми силами совершенствуем рубрику. Что, опять же, невозможно без вашего экспертного участия. А посему — пишите и еще раз пишите. ■

**Оборудование
для экспериментов
предоставлено
компанией "РиК"
(www.r-and-k.com).**



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASUS A7N8X Deluxe (Socket A, NVIDIA nForce2, AGP 8X, 5.1 Sound, LAN, IEEE1394, USB 2.0, Serial ATA, ATA 133, ATX, DUAL CHANNEL DDR)	\$136
Процессор: AMD ATHLON XP 3000+ (Barton, 333MHz, Socket A, BOX)	\$298
ОЗУ: 512Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps) * 2 штуки	\$186
HDD: 160.0 Gb Seagate Baracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8Mb)	\$192
Видеоплата: 256Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9800 Pro (DDR-II, DVI, TV-Out, OEM)	\$571
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$220
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804

Итого: \$2990

Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASUS P4C800 Deluxe (Socket478, i875P, DDR, AGP8x, Sound, SATA RAID, 1394, GB Lan, ATX)	\$205
Процессор: Pentium-4 3000C 512k (Socket478, 800MHz bus, BOX)	\$411
ОЗУ: 512Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps) * 2 штуки	\$186
HDD: 160.0 Gb Seagate Baracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8Mb)	\$192
Видеоплата: 256Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9800 Pro (DDR-II, DVI, TV-Out, OEM)	\$571
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$220
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804

Итого: \$3172

Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

DESTEN eStudio-725Pm от компании Desten

Иван Ананьев / ivan@igromania.ru

Знакомство наше с Desten eStudio-725Pm началось курьезно. Когда автор этого текста распатронил многочисленные коробки, прибывшие на тестирование, он, как ни странно, компьютера не обнаружил. Только какой-то небольшой музыкальный центр, видимо, присланный по ошибке. Пришлось обратиться к прилагающейся литературе и телефону. Оказалось, что эта коробка с недвусмысленным эквалайзером как раз и содержит искомый "контупер". Серебристый металлический корпус, большой дисплей, боковые вставки "под дерево", ручка регулировки громкости, кнопки управления компакт-диском и круглые блестящие ножки снизу — вот полная картина корпуса, в котором собран компьютер Desten eStudio-725Pm. И пусть первым кинет в меня камень тот, кто скажет, что ЭТО не похоже на домашнее стерео. И я еще не упомянул о размерах: при ширине обычного миди-тауэра он более чем в два раза меньше по высоте и на треть короче. О том, что это все-таки компьютер, косвенно намекают только щели для флэш-карт на передней панели и разнообразные разъемы, которые скрываются за откидной пластиковой панелькой. При желании под ней можно обнаружить два USB-порта, два разъема IEEE1394, гнезда для подключения микрофона и наушников, а также оптический вход SPDIF. Привод компакт-дисков кокетливо прикрыт пластиковой крышечкой. Когда лоток выезжает — крышка эффектно отодвигается вниз. Передняя панель разделена на две части. Разделение это носит не декоративный, но исключительно идеологический характер — верхняя часть представляет собой независимый музыкальный центр, а нижняя отдана функциям персонального компьютера.

В комплекте поставки есть антенна для радио (для цифрового FM-тюнера) и пульт дистанционного управления. Слушать музыку можно без включения ПК. Достаточно нажать на кнопку **Hi-Fi Power**, и к вашим услугам — двухдиапазонный радиоприемник вместе с проигрывателем аудио и MP3-дисков. Можно выбрать одну из четырех предустановок эквалайзера и включить систему расширения стереобазы **SRS**. А еще можно немного пошалить, нажав на кнопку **PC Power**, после чего музыкальный центр немедленно выключится и начнется загрузка компьютера.

Все вышеописанное мультимедийное велико-

лепие в мире зовется **MEGA (MSI Entertainment Gaming Appliance)** — или "игровой развлекательный агрегат" и придумано компанией **MSI**. Это типичный представитель нового поколения так называемых **barebone-систем**, гармонично дополненный расширенным набором аудиофункций. Конфигурация соответствующая: сверхкомпактная материнка от **MSI** на чипсете **SiS 651**, процессор **Intel Pentium 4** с тактовой частотой **2,53ГГц**, память **512Мб DDR333 Kingston**, шустрый винт **Seagate** объемом **80Гб**, **DVD-ROM 16x48** от **MSI** и **3D-акселератор GeForce4 Ti4200** опять же от **MSI**. Кроме этого, на задней стенке мы найдем все необходимые для подключения периферии порты. Плюс разъемы аудио и два **RJ-коннектора** — сетевой и модемный. Аудиосистема **Desten eStudio-725Pm** — встроенный шестиканальный кодек **Realtek ALC650**. Сетевая карта представляет собой **100-мегабитный Ethernet-контроллер RTL8101L**, а модем реализован на основе **MDC-модуля**.



На компьютере уже установлена и настроена операционная система **Windows XP Professional**. В комплекте имеется весьма интересная программа **MegaRadio**, которая позволяет прослушивать радио на компьютере. При этом вся сопутствующая информация отображается не только на вашем мониторе, но и на эквалайзере системного блока.

Работает **Desten eStudio-725Pm** практически бесшумно. Этому способствует специальная фирменная система охлаждения, изначально рассчитанная на компактные размеры корпуса и ограниченную циркуляцию воздуха. Однако в недрах компьютера периодически включается дополнительный вентилятор. Вероятно, это про-

исходит при периодических выпадениях температуры за некий критический предел. Шумит не сильно и нервов не треплет. По сравнению с типичными конфигурациями, данную можно назвать, без преувеличения, эталоном тишины.

Общеизвестно, что если оснастить компьютер хорошей акустической системой, то он вполне способен заменить собой домашний кинотеатр. Встроенный звуковой кодек, конечно, не идеал, но со своими обязанностями справляется и шестиканальный звук выдает исправно. **ТВ-выход** видеокарты позволяет просматривать любимые **DVD-фильмы** на экране телевизора. При этом все полагающиеся шнуры в комплекте имеются. К сожалению, попавшая к нам на тест модель не имела интегрированного **ТВ-тюнера**, поэтому опробовать пульт дистанционного управления не удалось. Тем не менее конфигурация с тюнером у компании **Desten** имеется, и по желанию покупателя компьютер можно доукомплектовать.

Проанализируем производительность систе-

мы. Сразу оговорюсь, что все демки запускались в режиме **1024x768x32бит** с выведенными на максимум настройками (**FSAA** и **anisotropy**). Для разминки запускаем **Serious Sam: First Encounter**, демка "Дюны". Средний **FPS** — **106,2**; минимальный — **56,4**. Как говорится, одной левой. С такой же легкостью **Desten eStudio-725Pm** одолел встроенный бенчмарк **Unreal Tournament 2003** — в сцене **Flyby** получили **133,3FPS**, а в **Botmatch** — **60,1**.

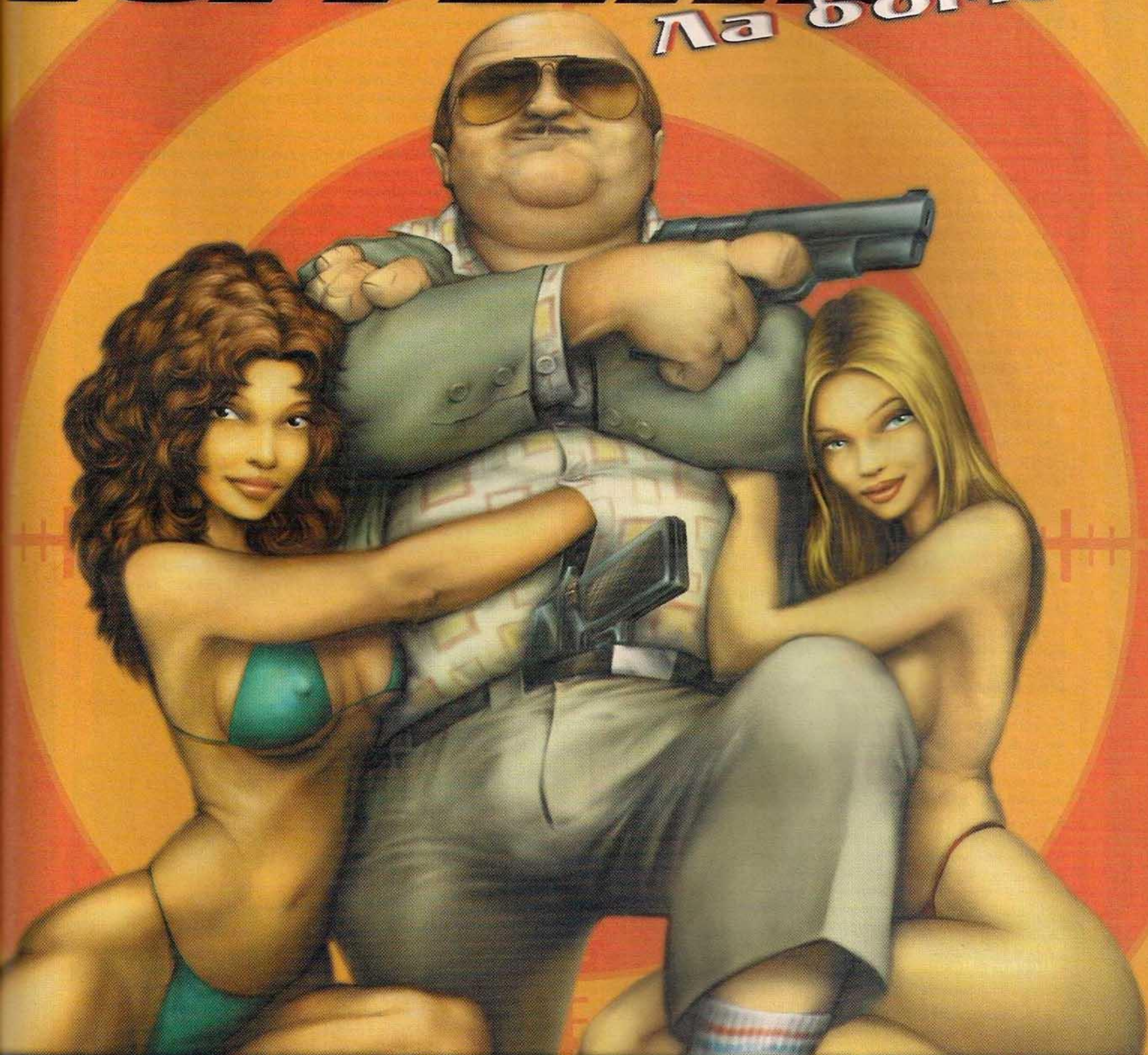
И под конец — самый интересный вопрос: сколько же вся эта "музыка" стоит? Причем слово "музыка" в данном случае можно было бы употре-

бить и без кавычек. Ответ таков: в предоставленной для теста конфигурации **Desten eStudio-725Pm** потянет на **875** долларов. Конечно, если вам нужен просто мощный компьютер без изысков и индивидуальности, то имеет смысл обратить свой взгляд в сторону стандартных серых коробок. Гарантированно сэкономите сотню-другую долларов. Однако если вам близки идеи современного техно-дизайна и вы прониклись концепцией универсальной домашней цифровой системы, то это предложение должно показаться очень выгодным.

Благодарим компанию **Desten Computers** (www.desten.ru) за предоставленный на тестирование компьютер. ■

ТОРРЕНТЕ™

Ла бомба



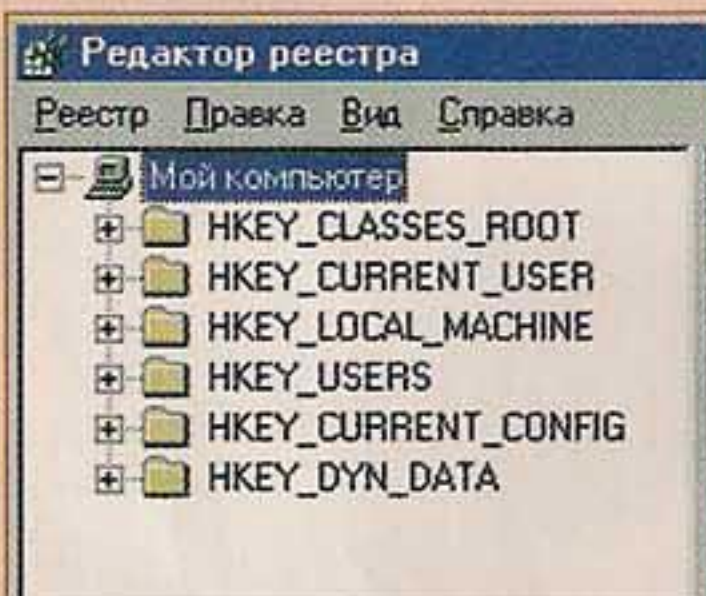


24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего любимейшего журнала www.igromania.ru

Я недавно устанавливал одну игру, и компьютер неожиданно вырубился. Когда я его включил, мне пришлось удалить вручную папку с установленными файлами, так как инсталляция была прервана. Теперь, когда я пытаюсь эту игру заново установить, инсталлятор каждый раз спрашивает, удалить ли игру. Проблема в том, что игры-то уже нет! И если нажать ОК, ничего не удаляется, а игра не устанавливается.

Существует один универсальный способ борьбы с последствиями "кривых" и "поврежденных" инсталляций. Можно смело предположить, что в процессе установки игра успела отметиться в реестре. Так сказать, наследила. Где-то в кустистых дебрях базы данных registry лежит пахучий ключ, указывающий инсталлятору, что игра уже смонтирована на жесткий диск. При попытке демонтажа инсталлятор ищет специальный файл со списком подлежащих уничтожению файлов. Так как ты уже потерял этот файл, ничего у него не получается, и оттого весь фикус.

Запусти редактор реестра (файл `regedit.exe` в папке `Windows\System`, или опция `Пуск-Выполнить` — в командной строке набираешь `regedit` и жмешь `Enter`). Затем топай в меню `Правка->Найти` или нажми `Ctrl+F`. Тут тебе в срочном порядке придется осваивать метод дедуктивного поиска неизвестного ключа. Суть его в том, что нужно опробовать несколько вариантов искомой строки. Во-первых, это может быть полное либо частичное название игры (если оно состоит из нескольких слов). Во-вторых, это аббревиатура названия игры (первые буквы каждого слова названия). Ну и, наконец, это именование разработчика/издателя. Если ты найдешь ключ или параметр, в котором будут фигурировать подобные слова, то смело удаляй его. Возможно, поиск придется провести несколько раз. После того как все варианты перепробованы и один или несколько подозреваемых найдены, перезагрузи компьютер. Запусти инсталлятор по новой.



При загрузке компьютер пишет: "DISK BOOT FAILURE. PLEASE INSERT SYSTEM DISK AND PRESS ENTER". Windows загружается только с помощью загрузочного диска. Как это исправить?

Ситуация классическая, я бы даже сказал, хрестоматийная. Однако решений, как и причин, тут может быть великое множество. Сначала, исключительно для очистки совести, проверь, есть ли у тебя вообще винчестер. Время нынче такое... могли и свистнуть. Проверь также, правильно ли соединен шлейф, не переключен ли он, и подключено ли питание.



Затем, если диск все-таки на месте, зайдя в `CMOS Setup` и включи автоопределение `Primary Master` носителя (тут твои конкретные действия зависят от версии BIOS и относятся к базовым навыкам компьютерной грамотности). При перезагрузке проверь, правильно ли твой винчестер определяется. Если здесь все в порядке, загрузись с дискеты и из командной строки (`cd c:` и потом `dir`) попробуй перейти на загрузочный раздел. Далее возможны варианты. Если содержимое диска `C` нормально отображается, значит с самим носителем "почти" все в порядке. Выполни команду `sys a: c:` (при условии, что "a:" означает "дискетод"). После этого операционная система напишется в загрузочный сектор. Попробуй перезагрузиться без дискеты.

Если оно опять ругается и говорит "PLEASE INSERT SYSTEM DISK AND PRESS ENTER", попробуй запустить программу разметки жестких носителей — `fdisk` (она находится на загрузочной дискете). Будем считать, что основы работы с этой некогда популярной утилитой тебе знакомы. Примем также за аксиому тот факт, что при запуске `fdisk` найдет злополучный винчестер. Разбей его заново на разделы и выбери из них один — активный. Затем вновь загрузись с дискеты и повтори команду `sys a: c:`. Вынь дискету и перезагрузись.

Если вдруг аксиома неверна или после разметки и форматирования загрузка обломится, то дело швах. Случай нетривиальный. Придется нести винчестер в ремонт или вызывать специалиста на дом.



В одном из номеров вы писали, что есть программы, которые ускоряют интернет путем исправления реестра Windows. Но они, к сожалению, не бесплатные. Можно ли те же параметры в реестре подправить вручную?

На самом деле, программа — утилите рознь. Некоторые оптимизаторы ограничиваются настройкой общеизвестных параметров, а некоторые честно лезут в самую глубь системы и тщательно чего-то там перелопачивают. Последних на мякине не проведешь, за них действительно придется платить. С другой сто-

роны, общую оптимизацию тебе вполне по силам провести самому. Далее перечислены ключи реестра и их "правильные" значения, полученные из многолетнего опыта народных умельцев. Как обычно, если какого-то параметра не существует, то его надо создать. В скобках указан тип параметра или значения.

Ключ	Параметр	Значение
HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings	MaxConnectionsPer1_0Server (dword) MaxConnectionsPerServer(dword)	10 (dec) 10 (dec)
HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\NetTrans (во всех подразделах)	MaxMTU (string) MaxMSS (string)	"576" "536"
HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\MSTCP	DefaultRcvWindow (string) DefaultTTL (string)	"4288" "128"

Я захотел купить себе новый процессор (целился на "Атлон") и попросил совета у своих друзей. Одни говорят, что "Атлон" — это дешевая ерунда, а другие прославляют его во всех отношениях. Кому верить?

Вопрос о том, какая платформа лучше (ведь речь идет о целой платформе, а не о конкретном процессоре), ныне уже не принято задавать в приличном обществе. Потому что после него у идеологических противников начинают отмечаться ускоренный пульс, покраснение кожных покровов, обильное слюноотделение и словесный понос. При этом одной стороне никогда не удастся переубедить другую, и обе они в частном случае неправы.

Другими словами, каждый процессор хорош по-своему. И у каждой платформы есть свои достоинства и недостатки. Платформа Intel традиционно надежная, но относительно дорогая. "Атлоны", опять же — "относительно" дешевы, хотя об их надежности можно поспорить. В основном из-за того, что эти процессоры более капризны в плане охлаждения. Им нужен строгий температурный режим, а опасность сгореть немного выше. Опять же из-за более терпимого охлаждения системы на интеловских процессорах шумят меньше. В любом случае, нашей тестовой лаборатории одинаково симпатичны оба процессора.

Сейчас у меня стоит Windows 2000. Хочу поставить Windows XP, но знакомые говорят, что под него не работают многие устройства, что нет нормальных драйверов и что система эта не менее глючная, чем остальные. Так стоит ли мне его ставить, или остаться на Windows 2000?

Ставить или нет, зависит от того, насколько нужна тебе новая операционка. Твоя "старая" Windows 2000 чем-то плоха? Медленная, глючная и несовместимая? Если ответ — твердое "да", и системные требования позволяют (256Мб памяти, процессор не ниже PIII 500МГц и 2Гб на жестком диске), то смело ставь Windows XP.

Говоря объективно: драйверов под него уйма. Даже на самое экзотическое устройство найдутся, если, конечно, оно выпущено в свет после 1989 года. Какая система более стабильна — вопрос спорный. Кто-то утверждает, что "двухтысячник" менее выпендрешный и поэтому более надежный. Кто-то думает, что "хэпэ" более современна и соответственно лучше отлажена. Третьи, с которыми я более всего склонен согласиться, предполагают, что ядро в обеих операционках одно, и следовательно, надежность примерно равная.

Недавно я задался вопросом: форматирование — это безопасно? Я довольно часто форматирую винчестер (чтобы лишний хлам удалить). Это как-нибудь отразится на его работе?

Форматирование — это, по сути, переразметка логической структуры диска с потерей ДАННЫХ ОБ информации (саму информацию в большинстве случаев можно восстановить). С физической точки зрения форматирование ничем не отличается от стандартных операций чтения/записи. Добавлю, что мы ведем речь только об обычном форматировании, которое доступно в домашних условиях; с фабричным низкоуровневым форматированием все несколько сложнее.

Единственная и главная опасность данной операции — в несвоевременном ее прерывании. Например, если у тебя в разгар процесса вырубят свет. И тут уж как повезет. Если форматирование прервалось где-то посередине, ты с большой вероятностью восстановишь свой винчестер после вторичного форматирования. Но если пробки выбило в самом начале операции (то есть когда перезаписывается Master Boot Record или меняется информация на нулевой дорожке), жди неприятностей. В самом крайнем случае винчестер после перезагрузки не узнает сам себя. Дело в том, что контроллер считывает с нулевой дорожки информацию, необходимую ему для работы. Если сбой произошел несколько позже, например, в момент перезаписи MBR, последствия будут не столь серьезными, и хороший системщик сможет винчестер восстановить.

Во всем остальном форматирование — относительно безопасная процедура. И срок жизни винчестера от него не снижается.



Обмен опытом



Поток читательских советов нарастает. В, казалось бы, понятных и знакомых всем вещах "новая волна" пользователей находит все новые и новые секреты. И это конечно же здорово. Присылайте свои находки, и мы обязательно опубликуем их на страницах "Горячей линии". Ведь именно таким образом наша "Горячая линия" может стать по-настоящему двусторонней! Добавлю также, что все нижеописанное проверено и сертифицировано мною лично.



Письмо номер раз

Как это ни странно, но мало кто знает, что если в WinXP создать ярлык на произвольную папку "перетаскиванием" в меню "Пуск", то вместо обычного ярлыка там создается новое меню, содержащее содержимое (каламбур :) этой папки. Это очень удобно, потому что не надо ради одной папки раскрывать ресурсоемкий Проводник. Рекомендую!

Дмитрий Лейкин

Письмо номер два

Здравствуй, горячо любимая "Мания" и, собственно, сам товарищ Горячев. Я тут очень заинтересовался вашим разделом "Бонус" и другими полезными и интересными разделами "Горячей линии". Специально для вас я нашел несколько десятков разнообразнейших применений параметров замечательной утилиты RunDLL. Надеюсь, это будет интересно читателям.

[*c_t*]Inkvizitor

`rundll32 diskcopy,DiskCopyRunDll` — вызов диалога "Копирование диска".
`rundll32 krnl386.exe,exitkernel` — выгрузить ядро системы, выход из Windows.
`rundll32 mshtml.dll,PrintHTML "HtmlFileNameAndPath"` — распечатать документ HTML, где "HtmlFileNameAndPath" — путь к файлу и его имя.
`rundll32 ntprint2.dll,RUNDLL_PrintTestPage` — распечатать тестовую страницу на принтере.
`rundll32 shell,ShellExecute` — открыть Проводник (папка "Рабочий стол").
`rundll32 shell32,Control_RunDLL timedate.cpl` — открыть диалог "Дата и время".
`rundll32 shell32,OpenAs_RunDLL` — вызвать диалог "Открыть с помощью...".
`rundll32 shell32,ShellAboutA WINHOWTO.RU` — информация о версии Windows.
`rundll32 shell32,SHExitWindowsEx 0` — закрыть все программы, перезагрузить оболочку.
`rundll32 shell32,SHExitWindowsEx 1` — выключить ПК.
`rundll32 shell32,SHExitWindowsEx 2` — перезагрузить ПК.
`rundll32 shell32,SHExitWindowsEx 4` — принудительно закрыть все программы.
`rundll32 shell32,SHExitWindowsEx 8` — выход из Windows и выключение ATX-совместимого ПК.
`rundll32 shell32,SHFormatDrive` — вызов диалога форматирования диска A:.
`rundll32 shell32,SHHelpShortcuts_RunDLL Connect` — запуск мастера подключения сетевого диска.
`rundll32 url.dll,FileProtocolHandler %1` — открыть веб-страницу, где %1 — URL сайта (включая http://).
`rundll32 user,CASCADECHILDWINDOWS` — расположить все окна каскадом.
`rundll32 user,TILECHILDWINDOWS` — расположить все окна по экрану.
`rundll32 user,ExitWindowsExec` — быстрая перезагрузка Windows.
`rundll32 user,RepaintScreen` — выполнить команду "Обновить".
`rundll32 user,SetCaretBlinkTime n` — задать частоту мигания курсора, соответствующую значению параметра n.
`rundll32 user,SetCursorPos` — переместить курсор мыши в верхний левый угол экрана.

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Страсти по Сингапуру

Забавный случай произошел в Сингапуре. Сингапурская Демократическая партия завела себе в Сети сайт. С ежедневно обновляемой новостной лентой, форумом — как положено. Сайт просуществовал недели полторы и был взломан хакерами оппозиции. Все заходящие на страничку пользователи — в большинстве своем демократы — редиректом отправлялись на порносайт **Mature Sex: Experience is Everything**.

В режиме "пересылки" сайт демократов просуществовал почти целую неделю. Для мало разбирающихся в вопросе поясняем: сайт, пребывающий во взломанном состоянии больше двух дней, — нонсенс. Обычно админы быстро отслеживают атаку и восстанавливают все в течение нескольких часов. В случае же с сингапурскими демократами ситуация сложилась прямо-таки комическая. По слухам, администрация сайта была вынуждена обратиться к самим взломщикам, чтобы те за некоторое вознаграждение восстановили ресурс. У демократов умения для реанимации сайта, видимо, не хватило.

Непонятным в данном случае остается только одно — если хакеры были известны, почему нельзя было просто подать на них в суд?

Судьба SEX.COM решена

Закончилось судебное разбирательство, связанное с порталом **SEX.COM**.

Мы уже не раз рассказывали вам об этом нашумевшем деле, но на всякий случай напомним. Портал **SEX.COM** был буквально украден у создателя — **Стивена Кохена**. Весь доход от ресурса, который до этого ложился на кредитку Кохена, стал поступать в карман предпринимателя **Гарри Кремена**.

События начали разворачиваться еще в 1994 году. Кохен официально запатентовал в компании **Network Solutions** сетевой адрес **www.sex.com**. Прошло около года, и работники **Network Solutions** получили письмо от господина Кремена. В письме говорилось, что именно он, Кремен, будучи полномочным представителем Кохена, имеет полное право перерегистрировать на себя порнопортал. Не запросив никаких документов, подтверждающих заявление Кремена, **Network Solutions** прописали его в своих документах как нового владельца сайта.

На самом деле Кремен не был представителем Кохена, он просто решил сыграть на дурачка — вдруг в **Network Solutions** не станут проверять сведения и сделают его владельцем

весьма прибыльного сетевого ресурса?.. Так и случилось. Кохен подал в суд, сначала ему отказали и домен не вернули. Шли годы, **SEX.COM** приносил Кремену все больше и больше денег. Кохен снова обратился в суд, с обвинением в адрес Кремена и требованием возместить ему моральный и материальный ущерб. По мнению Стивена, Гарри по состоянию дел на 2002 год должен был ему не меньше 67 000 000 долларов.

Совсем недавно в США состоялось завершающее судебное слушание по делу. Суд постановил, что Кремен является виновным и обязан в течение года выплатить Кохену 65 000 000 долларов. Понятно, что у Кохена таких денег не оказалось, и он, забросив все свои интернет-дела, тут же сбежал в Мексику, где американским приставам будет не так-то просто дотянуться до него.

Интересен и тот факт, что суд признал компанию **Network Solutions** виновной в передаче прав на домен стороннему лицу. И на данный момент компанию обязали выплатить штрафов и издержек на сумму 100 000 000 долларов. Сколько из этих денег отойдет государству, а сколько достанется Кохену, да и достанется ли вообще, пока не ясно. **Network Solutions** уже подали иск в суд на пересмотр дела.

They'll be back

Чаще всего после эпидемии какого-либо компьютерного вируса активность паразита потихоньку идет на спад, и через некоторое время вируса в Сети становится совсем мало. Иногда количество вируса уменьшается быстро, иногда — очень медленно. Повторные эпидемии случаются крайне редко.

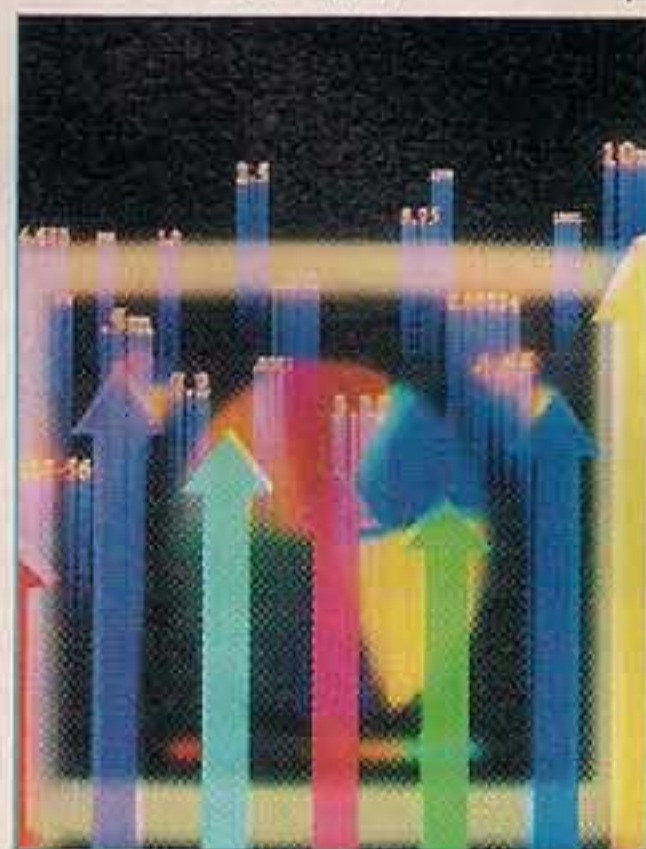
Сейчас в интернете в самом разгаре эпидемия червя **Fortnight**, которому уже... два года. Еще в 2000 году компанией **Microsoft** был выпущен патч, закрывающий дыру в **Outlook**, через которую и распространялся вирус. Времени с того момента прошло много, пользователи забыли про **Fortnight** и перестали устанавливать "заплатку" на только что проинсталлированную систему. У вируса, что называется, появился шанс, которым он тут же воспользовался, вновь расселившись по компьютерам сотен тысяч юзеров.

Вирус проявляет себя тем, что прописывает в реестр информацию о нескольких порносайтах и периодически без ведома пользователя пытается законnectиться к ним. Если у вас во время работы в интернете непонятно почему начинают открываться окна с раз-

личными XXX-картинками, срочно проверьте компьютер на предмет заражения **Fortnight**. Практически все современные антивирусы легко обнаружат и уничтожат червя.

Впереди планеты всей

В середине июня Россия вышла на первое место в Сети по... количеству вирусов на компьютерах пользователей. По данным онлайн-антивирусной службы **Panda ActiveScan** (www.pandasoftware.com), каким-либо вирусом заражен каждый четвертый компьютер российских юзеров. То есть в сумме около двадцати пяти процентов.



В Штатах, например, уровень зараженности значительно ниже — всего восемнадцать процентов, в Англии — одиннадцать, и в Китае — шестнадцать процентов. Ближе всего к России по количеству вирусов подобралась Австралия, где инфицировано более двадцати процентов компьютеров.

Фото-мобильники

В Швейцарии собираются запретить пользоваться мобильниками в некоторых общественных местах. В саунах, бассейнах и на платных пляжах. Причиной стало распространение мобильных со встроенными фотокамерами. Многие обладатели таких мобил не стесняются фотографировать окружающих в самых пикантных ситуациях. И не только фотографировать, но и выкладывать цифровые фото в интернете. Сейчас стало очень модно организовывать в Сети целые порталы, на которых собраны подобные фотографии. Понятно, что попавшим в кадр гражданам такая популярность не всегда нравится.

Вслед за Швейцарией запретили проносить мобильники в раздевалки спортзалов и бассейны в некоторых районах Австралии. Видимо, австралийцам тоже не по душе, когда их фотографируют не совсем одетыми.

В Британии же пользователи вообще не



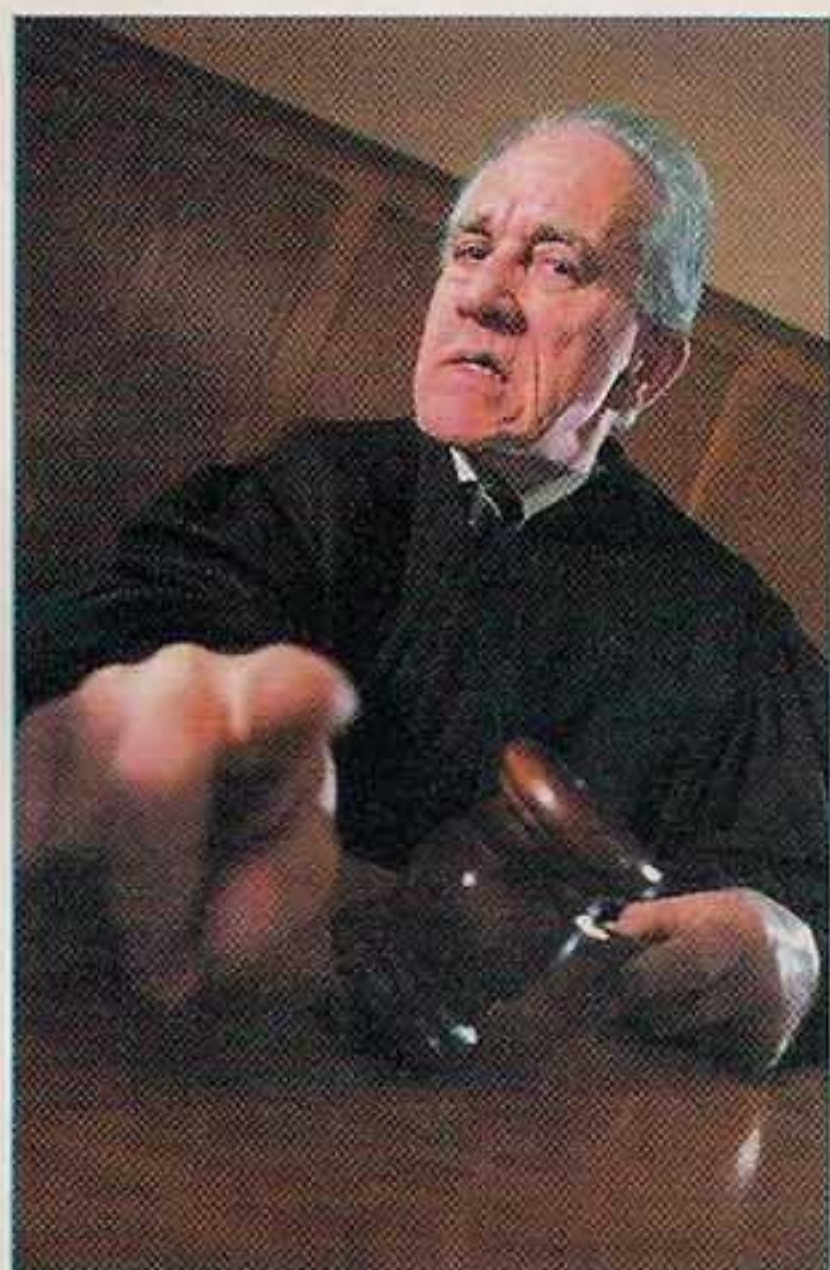
▲ Фотографии, сделанные фото-мобильниками. Взято из коллекции портала <http://beautifulzueri.blogspot.com>.

стремятся обзаводиться телефонами со встроенным фотоаппаратом. Лишь семнадцать процентов провайдеров мобильной связи в Объединенном Королевстве поддерживают передачу цветных изображений с мобильного на мобильник.

Netscape снова в суде

Netscape в очередной раз втянули в судебное разбирательство. На этот раз на компанию, которая, напомним, является сейчас подразделением AOL (одна из крупнейших компаний в сфере коммуникационных технологий), подали иск власти Нью-Йорка. На сайте городского федерального агентства размещена информация, что AOL должна отчислить в казну города сто тысяч долларов за то, что в программы от Netscape были встроены "жучки", собирающие информацию о пользователях Сети без их на то ведома. "Жучок" был обнаружен в старой версии утилиты SmartDownload.

AOL утверждают, что в новых версиях программы никаких "жучков" нет, а данная версия Smart-Download была установлена на компьютере задолго до последнего судебного разбирательства, на котором AOL было запрещено собирать информацию о пользователях интернета. Тем не менее власти Нью-Йорка не собираются снимать обвинение с компании и требуют компенсации. Ведь, по их словам, утилита хотя и старая, но от это не менее функциональная. AOL должны были озботиться тем, чтобы все подобные утилиты были удалены с компьютеров пользователей...



менного имени, если соответствующая компания его еще не застолбила.

AOL против Microsoft



Похоже, многолетняя вражда между компаниями AOL и Microsoft подошла к концу. Напомним, что AOL обвиняла Microsoft в монополии, когда последняя буквально вытеснила Netscape Navigator с рынка интернет-браузеров. Microsoft решила не продолжать конфликт и выплатила AOL компенсацию в размере 750 000 000 долларов. Но это еще не все. AOL, помимо кругленькой суммы, получила официальное разрешение использовать движок Internet Explorer и технологию Windows Media 9 в своих программах интернет-коммуникации. Microsoft также собирается поставлять сборщикам компьютеров компакт-диски с демонстрационными версиями Longhorn, а в качестве бонуса на компактах будет присутствовать пробный доступ к службам AOL.

Можно сказать, что Microsoft заключили с AOL неофициальный альянс. Хорошо это или плохо — спорный вопрос. Ян Вантшнер — руководитель компании Opera Software, разработавшей популярный в России браузер "Опера" — считает, что подобное объединение означает, что с рынка альтернативных IE веб-браузеров уйдет еще один крупный разработчик. По мнению Яна, подобное "признание" Microsoft своей монополии и выплата компенсации AOL — это лишь дополнительное укрепление позиций в роли монополиста.

Свободная любовь в Сети

В большинстве развитых стран лесбийскую любовь признают. Почти как норму. То есть девочка/мальчик — это хорошо, но и девочка/девочка тоже неплохо. В значительно меньшем числе стран — только в самых продвинутых из развитых — разрешают однополым семьям усыновлять (или удочерять) детей. В других же — недостаточно развитых — странах политика направлена на поддержание, так сказать, чистоты социальной составляющей генофонда. То есть,

если ты любишь особь одного с тобой пола, то и люби себе на здоровье, но вот детей этому учить не смей.

Следует заметить, что запрещается обычно именно усыновлять/удочерять чужих детей, а вот своих заводить можно. Делается это из соображений логики: зачать с партнером того же пола довольно проблематично. Но члены однополых семьи — в частности лесбийской — тоже бывают с головой на плечах. Если нельзя зачать, так сказать, в семье, то можно сделать это от анонимного донора спермы. Но тут снова на стражу чистоты генофонда нации встают политики. Если ты лесбиянка, то зачать от анонимного донора ты можешь, но ни одна клиника данной страны тебе соответствующий продукт не предоставит и операцию искусственного осеменения не проведет.

Private fertility- for lesbians & single women.



Welcome to Man Not Included.

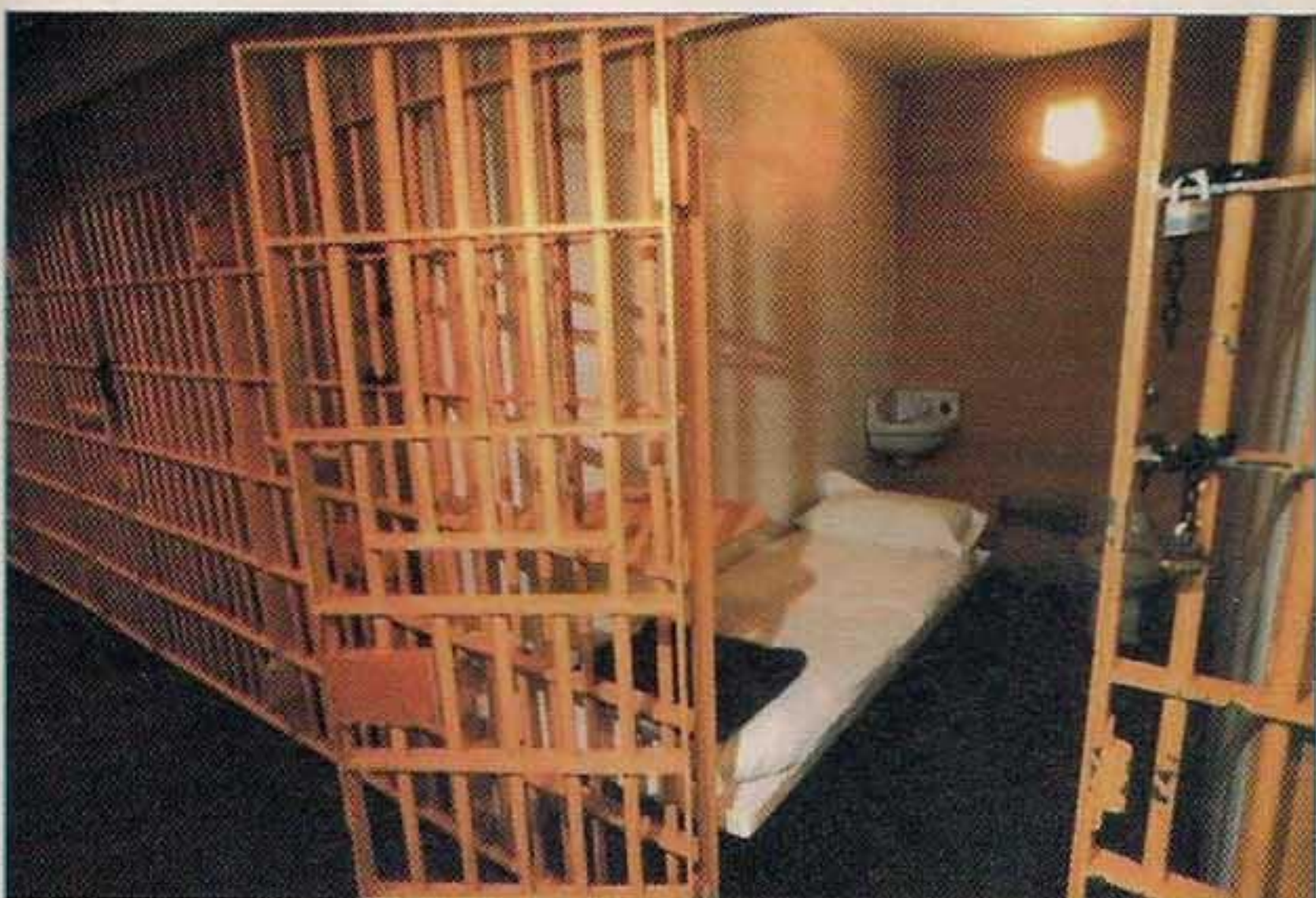
Это либо регулируется законом напрямую, либо медучреждениям просто "не рекомендуют" проводить такие операции.

Беременеть же от первого встречного-поперечного опасно по целому ряду причин. В итоге, даже в самых либерально настроенных по отношению к лесбийским семьям странах, детей лесбиянкам завести очень сложно.



Но находятся предприимчивые граждане, которые готовы решить "лесбийские" проблемы. Например, предприниматели, проживающие в странах, где однополые браки запрещены и как следствие нет законов, запрещающих предоставление лесбиянкам донорских сперматозоидов. Именно в этих странах организуют службы по доставке и применению по назначению мужских гамет в страны, где много лесбийских семей. Работают такие службы обычно через интернет.

Не так давно подобную услугу оказали двум жительницам Ливерпуля. Лесбиянки Джейн Сейфири и Сара Уоткинс заказали у сетевого портала Mannotincluded.com донорские сперматозоиды, заплатив за это всего две тысячи долларов. Мужские половые клетки были авиаперевозом доставлены в Ливерпуль, где в одной из клиник врачи, работающие на Mannotincluded.com, произвели операцию оплодотворения. Если беременность будет протекать нормально, а за этим пристально следят специалисты сайта, постоянно опрашивая будущую маму по e-mail, то уже через восемь месяцев в лесбийской семье появится первенец...





НАТРАВ

БЕЛЫ

ОСНОВЫ РАБОТЫ С БЕС



Бывают в жизни моменты, когда сидишь перед компьютером и не знаешь, чем себя занять. Хорошо, если есть интернет. А если деньги на счету закончились? Тогда на помощь приходят альтернативные сети. О FIDO мы вам расскажем в одном из ближайших номеров "Мании", а сегодня поговорим о BBS.

Бочка дегтя и ложка меда

BBS (Bulletin Board Systems — электронная доска объявлений) появились задолго до интернета. С самого начала они были местом общения людей, не мыслящих своей жизни без компьютера. BBS-сервера — это всегда большой склад файлов плюс (опционально) конференция. Но просто так пользоваться ни файлами, ни кон-
фой вам никто не позволит. Начинающим пользо-
вателям разрешают скачивать лишь неболь-
шой объем информации. Чем чаще вы заходите
на BBS-ку, чем больше интересных файлов зака-
чиваете на нее, тем выше становится ваш ранг,
тем больше файлов вы сможете скачать с серве-
ра. Подобная иерархия и необходимость посто-
янно поддерживать связь с другими посетителя-
ми BBS во многом и является причиной того, что
BBS популярны и по сей день. Плюс — халява.
На серверах можно найти практически все, что
есть в интернете. Вот только времени на скачи-
вание уйдет больше.

На этом недостатки не заканчиваются. Поскольку BBS бесплатны, то до популярных станций бывает сложно дозвониться. Большинство BBS делают энтузиасты, поэтому очень многие сервера работают только по ночам. Самое главное, что нужно хорошо усвоить, BBS — не интернет. Графики в обычном для интернетчика понимании тут нет, только псевдографика. Плюс, как уже было сказано, есть временной лимит и ограничение на размер скачанного. Сначала вам, скорее всего, предоставят 30 минут в день и возможность скачать только 1,5 Мб.

Но все эти минусы для большинства пользователей не перевесят основного плюса — работа с BBS увлекательна. В отличие от интернета, здесь на первый план выходит общение между пользователями.

Внимание! Коннект!

Чтобы подключиться к BBS, на нее надо позвонить, а для этого надо скачать BBS-лист. Два самых популярных расположились по следующим адресам:

www.big.zite.ru — AMBL, самый старый и популярный BBS-лист, доросший уже до версии 11.5.

<http://mkbl.nm.ru> — МКБЛ, молодой, но быстро развивающийся проект.

Телефонами мы обзавелись. Но чтобы подключиться к станции, нужен терминал — программа, с помощью которой осуществляется дозвон и вся работа на BBS. Встроенный в Windows **Hyper Terminal** не подойдет: нужна утилита, спо-

собная читать текст в формате ASCII. Большинство пользователей начинают с терминала **TELEMAX**, который входит в состав **Norton Commander** и находится в одной директории с ним. Но "Телемакс" не поддерживает русскую раскладку (надо скачивать специальный русификатор), поэтому рекомендую воспользоваться программой **ZOC**, у которой с поддержкой русских шрифтов все в порядке. Утилиту можно взять *с нашего компактa*.

Подключение через Telemax

Если вы по каким-то сакральным соображениям решили пользоваться не ZOC, то ознакомьтесь с настройками альтернативной утилиты **Telemax**. Telemax входит в состав **Norton Commander**. Сразу после запуска программа опросит COM-порты вашего компьютера. В появившемся окошке несколько раз нажмите *Пропустить*. Вам предложат изменить настройки. В *Режиме работы* выберите *Прямой доступ*; *Способ выбора порта* — *По номеру порта*; *Выбор порта* — *Порт, к которому подключен ваш модем*; *Скорость обмена* — чем больше, тем лучше; *Управление потоком* — *Аппаратное*; *Битов данных* — 8; *Четность* — *Не использовать*; *Стоповых бит* — 1. Нажимайте ОК.

Зайдите в меню *Опций* и проверьте, чтобы терминал был ANSI, а кодовая таблица — ASCII. Не забудьте зайти в *Пересылку файлов* и выбрать удобные вам папки для приема и отправки файлов, а также поставить галочку на *Продолжать прием*. В *Модем/Список телефонов* выберите *Создать запись* и введите название и номер BBS, к которой будете подключаться. Непосредственно для подключения в *Списке телефонов* необходимо выбрать нужную запись и нажать *Звонить*. Дальнейший процесс работы с BBS ничем не отличается от описанного в статье.

Запускайте программу — появится окошко **Manual Connection**. В поле **Connect to** вводите номер телефона BBS из телефонного листа, в **Device** выбирайте **Windows Modems**, в поле **Emulation** — **ANSI BBS**. Нажимайте **OK** и ждите соединения. Этого достаточно для нормальной работы с BBS, но для комфортной работы придется покопаться в настройках. Зайдите в **File/Host Directory**, вы попадете в записную книжку. Для создания новой записи нажмите **New**. В поле **Name** в **Connection** выберите **Windows Modems**, а после **to** впишите номер телефона BBS. Нажмите **OK**, запись добавится в **Host Directory**.

Направляемся в **Options/Program Settings**. В разделе **Directories** укажите удобные вам директории для приема и отправки файлов. Желющие могут полазить и по другим разделам, но там уже все настроено оптимальным образом.

Единственным заслуживающим внимания пунктом является **No easter eggs** в разделе **Miscellaneous**.

Для тех, кто предпочитает вызывать менюшки через горячие клавиши, существует специальная опция **Options/Manage Key Maps**. Можно, например, на одну кнопку повесить ваш логин, а на другую — пароль. Теперь, чтобы зайти на BBS, понадобится нажать всего две клавиши. Но увлекаться "горячками" не стоит. Если какая-то клавиша задействована для вызова меню, использовать ее для ввода текста в консоли уже нельзя. В **Options/Session Settings** выбираем раздел **Windows/Colors** и в полях **Background** и **Foreground** ставим **Black** и **White** соответственно.

Настройка завершена. Программа готова к работе.

Лед тронулся...

Телефон набран, модем запищал, и в окне терминала появилась надпись с просьбой нажать **Esc** два раза, если надписи нет, все равно нажмите **Esc**. На некоторых BBS просят нажать не **Esc**, а, например, **Reset**. Этого, конечно, делать не надо.

Внимательно изучаем информацию о данной BBS (все серверы стараются как-нибудь разрекламировать себя), пока не предложат ввести имя пользователя. Если вы на данной BBS впервые, то просто жмите **Enter** — вам предложат зарегистрироваться. Регистрируйтесь, проходите дополнительную регистрацию (за это повысят лимиты), изучайте правила и... Все. Перед вами появится интуитивно понятное меню, с помощью которого и производятся все действия на BBS.

Правила хорошего тона

Если вы не хотите, чтобы вас удалили с BBS, а наоборот — повысили время ежедневного пребывания (лимиты), то надо запомнить и соблюдать некоторые правила. Конечно, на каждой BBS есть какие-то свои законы, но есть и ряд общих правил для всех BBS. Например, звонить можно только в рабочее время станции. Ведь в другое время телефон может использоваться владельцем BBS как простой городской номер. Снять трубку и услышать в ней надсадный писк модема — приятно мало. Если у оператора установлен АОН, то не удивляйтесь, что после такой выходки ваш логин удалят. На конфах запрещается оскорблять пользователей. На BBS за соблюдением этого правила следят значительно более строго, чем на любом интернет-форуме. Если в Сети вам в худшем случае за нецензурное выражение налепят лишний бан, то на BBS тут же отключат. Ну и из разряда очевидного, но как показывает практика, не для всех. Нельзя кричать, фрикать, спамить, флудить и так далее. О специфических правилах, принятых на конкретной BBS, вы всегда можете прочитать в рубрике **Rules** данной BBS. ■

DataForce

Internet Service Provider

voip.df.ru (095) 737 3246



САМАЯ ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ



Интернет-телефония,
Вы спросите, что это?

- Современные цифровые технологии
- Мгновенная связь с любой точкой мира
- Низкие цены
- Возможность звонить с телефона-автомата и с номеров с отключенным междугородом
- Подробная детализация звонков
- Наличие компьютера не требуется

Убедитесь в правильности
своего выбора!

Интересное в сети

www.viking.tiu.ru



Новый, быстро развивающийся сайт о викинг-гах. Если вы когда-нибудь мечтали облачиться в кожаную броню, проглотить десяток мухоморов, вцепиться зубами в край деревянного щита и с диким воплем берсерка ринуться в бой, то вам обязательно нужно посетить данный портал. История, культура, жизнь викингов. Подробная информация о религии, оружии воинов Севера... Разделы постоянно пополняются новыми статьями.

www.memuarchiki.ru



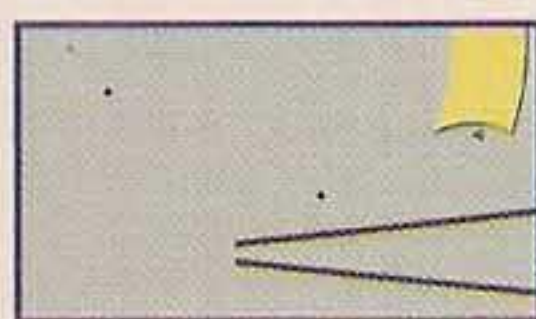
“Мемуарчики” — сайт, созданный двумя замужними дамами, которых хлебом не корми — дай порисовать мульты про жизнь. Нет, не про свою жизнь — хотя и это, конечно, тоже, — а про жизнь вообще. В широком смысле. Мульты у леди получаются местами забавные, но чаще все же немного философские. Обдумывающим бытие посвящается. Смотреть можно не только замужним дамам, но и всем, кто любит симпатичные фильмы на Flash.

www.vorobey.com



Еще один отличный сайт с флэш-мультми преимущественно пародийного содержания. Пародируют отечественную эстраду. Переделки песен Пугачевой, Киркорова, Орбакайте и еще целого ряда исполнителей...

www.wickedintellect.com



Англоязычный сайт, посвященный различным интернет-технологиям. В частности — Flash и Java. Представ-

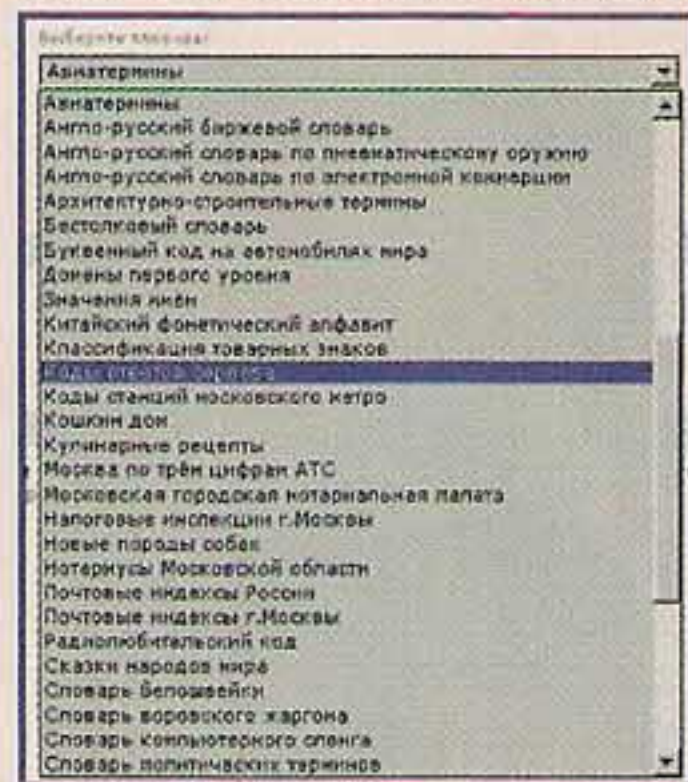
лено достаточно много полезной информации, но подобные статьи можно найти и в Рунете. Особый интерес на данном ресурсе представляет раздел “Games”. А точнее — одна игра, размещенная по адресу www.wickedintellect.com/flash/games/fly.swf.

Мухи — очень надоедливые создания. То жужжат над самым ухом, то тупо бьются в стекло. От мух надо избавляться. Мухобойка — не наш метод. Наш метод — китайские палочки для еды. Именно ими создатели данной флэш-игры и предлагают отловить целый мушиный выводок. Графика достаточно условная, но процесс затягивает необычайно.

www.glossword.ru

Если нам не знаком какой-то термин, если не знаем перевод какого-то слова, мы прибегаем к помощи словаря. Но покупать бумажные словари весьма накладно. На данном сайте собрано более пятидесяти самых разнообразных словарей — от хорошо знакомых энциклопедического словаря, словаря русского языка и англо-русского до узкоспециализированного словаря беловейки и словаря строительных материалов.

Помимо словарей на сайте собраны различные полезные таблицы и списки. Например, можно посмотреть, что обозначают различные товарные знаки или символы на одежде. Если вы любите собак и хотите побольше узнать о различных породах, для вас на сайте найдется также небольшая энциклопедия.



Glossword, созданную специально для организации на интернет-страничках виртуальных энциклопедий.

www.matrix-xp.com



Matrix-XP — фильм-пародия на блокбастер “Матрица: Перезагрузка”. Напряженный сюжет, фантастические по красоте спецэффекты, отличная игра актеров и объемный звук... Все это спародировано в лучших традициях амери-



канского юмора. Тридцать мегабайт веселья. Помимо самого фильма, на сайте можно скачать “псевдоматричные” обои для рабочего стола, переделанный “матричный” саундтрек, а также почитать о съемках Matrix-XP.

www.sillytown.com



Англоязычный сайт, на котором можно заказать весьма забавные пластиковые игрушки с приколами. Всевозможные “пукающие” лошадки, оружие человечки и взрывающиеся пузыри, которые можно подкладывать в самые неожиданные места. Геймерам же на всю эту ерунду внимание можно не обращать, а сразу перейти по ссылке www.sillytown.com/games и отыграть в несколько очень забавных флэш-игрушек. Нарисованы они в традиционном, но очень прикольном стиле. Любители South Park и “Семейки Симпсонов” оценят игры по достоинству.

www.angelfire.com/pa5/rumsey



Галерея работ мастера карандашного рисунка в сюрреалистическом стиле — Пауля Рамсея. Фантастические неземные пейзажи, неведомые существа, обычные предметы с необычных ракурсов.



Получив удовольствие от просмотра работ Рамсея, зайдите в корневой портал — www.angelfire.com, который посвящен фильмам, искусству, играм и музыке. Здесь каждый найдет раздел по вкусу. Единственная проблема — все на английском языке.

www.putin-chess.ru



Очень интересная логическая игра — “Путин-Чесс”.

“Нужно ставить фигуры одного цвета в прямую линию. За это начисляются призовые очки. За линию из четырех фигур — 10 оч-

ков, за линию из 5 фигур — 20, за 6 — 40...

После пустого хода на поле добавляется 3 фигуры. Всего фигур 32, когда их не хватает — конец игры. Число резервных фигур указано справа от доски. Фигуры ходят как в старых шахматах. Белые пешки идут вверх, черные — вниз. Белые могут есть черных, черные — белых, включая королей...

Имейте в виду, что игра — не для счастливых обладателей единственной мозговой "извилины, стремительно переходящей в прямую кишку" (с). В "Путин-Чесс" надо думать и иногда просчитывать комбинации на много ходов вперед.

<http://home.mn.rr.com/t1camp1/Focus.swf>



Скажем так, забавная зрительная иллюзия. Для достижения эффекта смотреть не менее двадцати секунд.

www.patefon.knet.ru



Besame mucho

Эта страница посвящена одной знаменитой и всегда популярной песне (и ее создателю — композитору Консуэло Веласкес).

"Старая пластинка" — это сайт, посвященный музыке тридцатых-шестидесятых годов. Магнитная лента еще не была изобретена, и музыку записывали на виниловые диски. Представлены как отечественные, так и зарубежные композиции. Помимо записей — преимущественно в формате VQF — на ресурсе можно найти тексты песен, статьи об исполнителях, а также изображения пластинок, с которых оцифровывался звук.

www.askme.ru



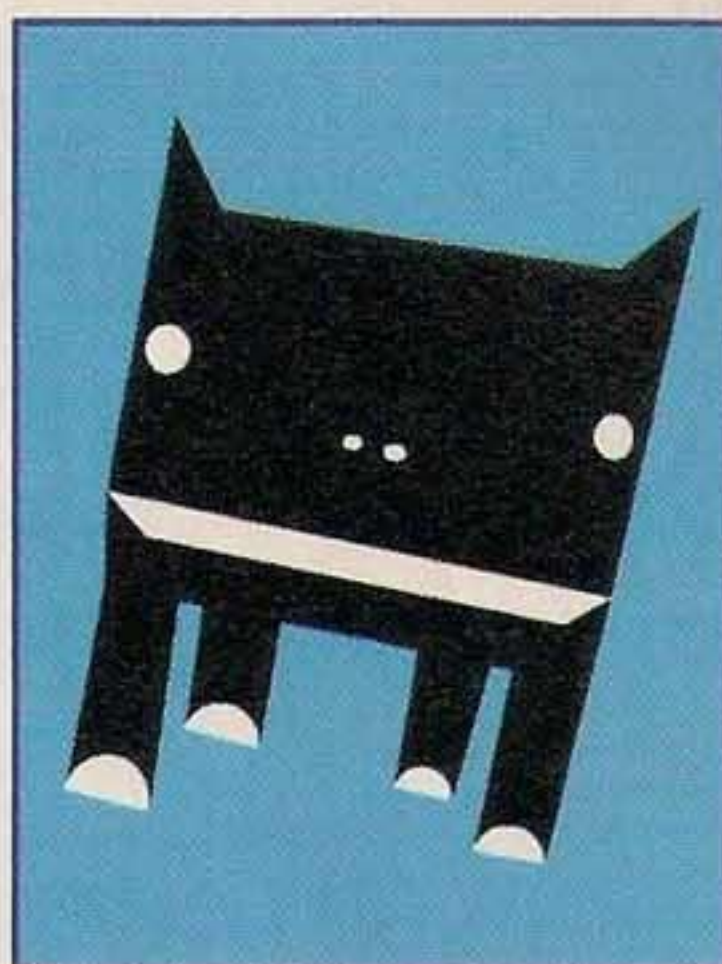
Сайт Askme.Ru создан специально для того, чтобы на нем задавали вопросы и отвечали на них. Вопросы из самых различных областей нашей жизни. Автомобили, дом и семья, информационные технологии и интернет, образование, отдых, психология... Если у вас есть вопрос — обязательно его задайте. С большой вероятностью на него ответят. И сделают это достаточно квалифицированно. Ну, а если вопросов у вас нет, то прочитайте чужие. Возможно, вы знаете ответ и поможете человеку в его проблеме. На данный момент на сайте собрано 10488 вопросов, на которые даны 22138 ответов. Присоединяйтесь.

www.synclub.ru



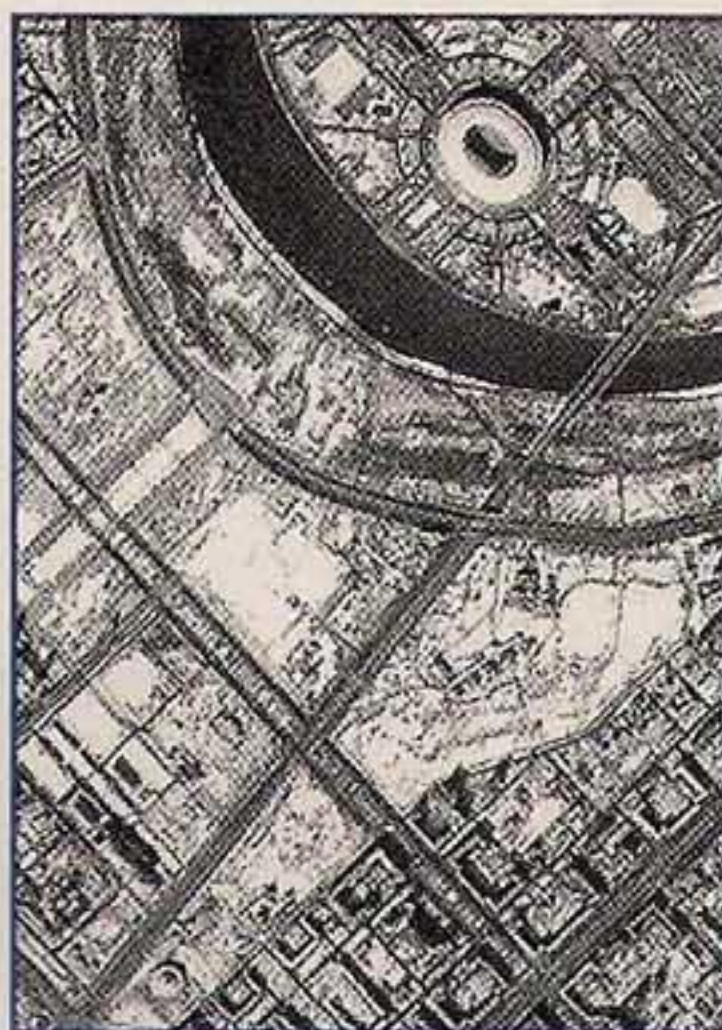
Большой архив так называемой синтетической музыки — эмбиента, трэша, хауса... Некоторые композиции чудо как хороши для игр. Например, UT 2003 отлично идет практически под любой эмбиент. А в Quake лучше всего рубиться, наживив в WinAMP какую-нибудь трэшевую композицию.

www.torisukoshiro.com



Страничка арт-студии Torisukoshiro. Ребята рисуют совершенно безбашенные мульты на флэше. Зачастую определить, о чем мультфильм или хотя бы что изображено на экране, — совершенно невозможно. Чистая абстракция. Но в этой абстракции угадываются намеки на реальность. В хитросплетении цветных мазков проглядывает человеческое лицо. Квадрат неожиданно оказывается улыбающейся собакой, а троллейбус — гигантским кашалотом... Всем, кому нравится нестандартный подход к анимации и просто прикольные мульты — посетить сайт обязательно!

www.kam.ru/nasa

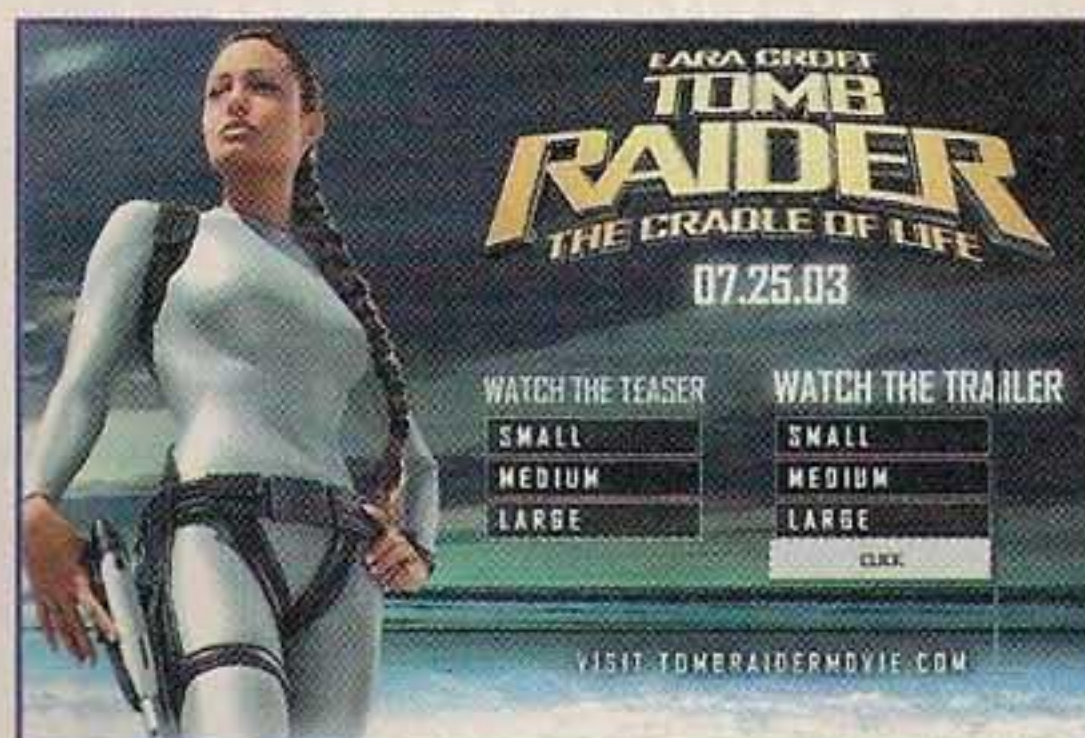


Как вы думаете, виден ли ваш дом из космоса? Не томитесь сомнениями: в ясную погоду — виден. Оптика, установленная на современных орбитальных станциях и искусственных спутниках Земли, позволяет не то что дом — травку у этого дома разглядеть в мельчайших подробностях. На сайте представлена большая коллекция снимков в основном российских городов (хотя есть и зарубежные), сделанных со спутников. Больше всего, разумеется, снимков Москвы и Санкт-Петербурга. Тут вам и ночная столица, и питерские белые ночи — смотри не хочу. Многие посетители сайта утверждают, что нашли на спутниковых фотографиях свои дома. Что ж, вполне возможно. По крайней мере, стадион "Лужники" на одном из снимков виден отчетливо.

<http://tenet.narod.ru>

Сайт, на котором собрана информация по самым различным мифам прошлого и современности. Вы думаете, что планеты Солнечной системы вращаются вокруг Солнца по круговым орбитам? Это миф! Думаете, что СССР во время Второй Мировой войны потерял лишь 7 000 000 человек? Тоже неправда. Полагаете, что растительная пища полезнее мясной? Как и множество других людей, вы заблуждаетесь. Развеять мифы вам помогут статьи, собранные на данном сайте. И хотя информация на ресурсе не обновляется с октября 2002 года, здесь собрано достаточно материала, чтобы увлечь внимательного читателя на долгие часы.

www.apple.com/trailers



На сайте компании Apple выложено большое количество трейлеров к самым различным фильмам — как к вышедшим, так и к тем, которые еще только готовят к прокату. Terminator 3, Tomb Raider 2, The Punisher... Более сотни различных видеороликов довольно хорошего качества. Некоторые ролики, кстати, можно скачать в разном разрешении (в зависимости от скорости коннекта). Рай для настоящего киномана.

<http://king.bestlibrary.ru>



Портал посвящен жизни и творчеству отличного писателя-мистика Стивена Кинга. На сайте можно прочитать биографию Кинга, просмотреть описание фильмов, снятых по его произведениям, узнать интересные факты о творчестве писателя. Ну а зайдя в раздел "Магазин", заказать практически любую книгу Кинга с доставкой на дом.

www.allods.net



Сайт лучшего на сегодняшний момент онлайн-сервера по игре "Аллоды 2: Повелитель душ". На страничке размещена информация о том, как играть в "Аллоды" в интернете (раздел "Регистрация").

Allods.net — это еще и информационный портал, который содержит множество разделов. В "Новостях" оперативно помещается информация о том, что нового появляется на сервере. Раздел "Учебник" содержит много полезной информации по игре: прохождения сингла, советы по сетевым баталиям, аллодовский сленг. Здесь же можно узнать, что и где находится на квестовой карте. На форуме всегда можно задать вопрос знающим людям.

В разделе "Творчество" представлены различные рассказы игроков по мотивам аллодовского мира, описание событий игры в литературной обработке и статьи админов хэта. Раздел "Файлы" содержит наиболее свежий и полный архив различного рода вспомогательных программ по игре. Эксклюзивно для сервера ряд авторов пишут программы "по заявкам трудящихся". Ну и конечно, с ресурса можно скачать все самые лучшие мультиплеерные карты, созданные авторами сервера. Раздел постоянно обновляется.

ОСНОВЫ ИГРЫ в America's Army: Operations

ИНТЕРНЕТ-КОММАНДОС

Если вы читали наш обзор великолепного тактического экшена *America's Army* в двенадцатом номере "Игромании" за 2002 год, то, возможно, вам захотелось лично опробовать эту игру. Это и неудивительно, ведь в "Американской армии" служат легионеры со всего мира, включая наших с вами соотечественников.

Предлагаем вашему вниманию краткое руководство по подключению и началу игры в интернете. Солдаты, читайте внимательно и повторяйте нижеследующий устав на раз-два!

Провожала мама Джимми на войну

Допустим, вы уже скачали и установили последнюю версию *America's Army*. Если у вас более ранняя версия, чем 1.7.0, придется сходить на официальный сайт игры (www.americasarmy.com) и скачать необходимое обновление. Иначе вы не сможете подключиться к официальным серверам. А играть стоит только на них. Во-первых, официальность практически исключает возможность жульничества со стороны администраторов сервера — читинга. Во-вторых, тормозов и лагов на подобных серверах куда меньше (а зачастую вообще нет), чем на "подпольных".

Однако помните, что сетевой код *America's Army* явно не рассчитан на низкие скорости и российские телефонные линии. Так что для комфортной игры лучше все-таки обзавестись выделенной линией. Иначе — готовьтесь к пингу за три сотни, когда персонаж стоит на месте, и под тысячу, когда персонаж движется. Хотя некоторые и с большим пингом играют куда лучше, чем LPB (сокращение от low ping bastards, люди с низким пингом). Все-таки *America's Army* — это прежде всего тактика, а уже потом экшен.

Крепче за винтовку держишь, солдат

После запуска игры вы оказываетесь в главном меню. Советую сразу же заняться настройками, зайдя в раздел **Settings**. Там вас ждут еще четыре подраздела, в которых вы сможете настроить все параметры игры: от аудио и видео до кнопок управления и игрового интерфейса.

Возвращайтесь в главное меню. Оттуда проследуйте в раздел **Report for Duty**. Он разделен на четыре части (ступени). Начинать настройку следует с первой — **Create Online Soldier**. После кли-



▲ Чаше посещаете тир — дольше живете на поле боя.

ка мышкой на этом пункте игра откроет веб-браузер и законнектится на официальный сайт для регистрации. Процедура не займет много времени. Никаких личных сведений о вас департаменту обороны США не требуется. Вы просто создадите себе аккаунт (имя), под которым будете появляться на серверах. После ввода требуемых данных на ваш почтовый ящик придет письмо с интернет-ссылкой, кликнув на которую, вы активируете свой аккаунт и установите для него пароль, тем самым завершив процедуру регистрации.

Можете возвращаться в игру (если не выходили, просто нажмите **Alt+Tab**) и переходить ко второму пункту раздела — **Soldier Login**. Здесь вам нужно указать имя своего солдата (то есть только что созданный аккаунт) в поле **SOLDIER NAME** и пароль в поле **PASSWORD**. Нажимайте на кнопку **LOG IN**. Надпись под кнопкой сменится с **Not Connected** на **Transmission Completed**. Если этого не произошло, проверьте, не допустили ли вы какой-нибудь ошибки и установлено ли соединение с интернетом. Если все прошло гладко (успешное создание аккаунта подтверждено игрой), жмите на кнопку **NEXT** внизу экрана.

Прежде чем начать играть, нужно обязательно пройти ряд тренировок. Переходим к третьему пункту раздела — **Soldier Training**. Вверху указаны доступные тренировки, снизу — конкретные задания. Первая тренировка — ознакомительная и в то же время самая важная. При успешном завершении некоторых заданий открываются новые тренировки. Любую из тренировок вы можете выполнять неограниченное число раз. После прохождения первого задания вам будет предложено отослать свои результаты на сервер. Обязательно сделайте это, иначе придется выполнять задание заново.

Взвод! Няйсь!

Как только вы пройдете все базовые тренировки, переходите к тем, которые необходимы для игры на сервере. Например, **Bridge** в школе **172nd Sep. Infantry BDE**. Вам вкратце расскажут, что нужно сделать. Одна команда нападет, вторая — защищается. Прочитав короткий инструктаж, жмите на **NEXT**. Теперь нужно найти сервер, на котором вы будете играть. Если вы знакомы с **GameSpy**, то трудностей с выбором сервера и подключением у вас не должно возникнуть, и следующий абзац вы смело можете пропустить. Если же вы новичок в онлайн-гейминге, внимательно читайте дальше.

Перед вами страничка поиска серверов. Сразу же рекомендую поставить галочку напротив надписи **Auto Sort** (находится сверху), чтобы сортировка серверов по заданному критерию производилась автоматически. Теперь нажмите на кнопку **UPDATE**, чтобы произвести обновление списка серверов. Серверная таблица начнет заполняться. Всего в ней пять колонок: название сервера, количество игроков, ваш пинг, текущая школа и название карты (задания).

Кликув на колонке **PING**, вы отсортируете серверы по пингу (наиболее удобный вид сортировки). Выбирайте сервер с наименьшим пингом, предварительно посмотрев, есть ли на сер-

вере свободные места. Также убедитесь, что сервер официальный (слева от названия нарисована звездочка). Крупнейшие сети официальных серверов *America's Army* — это **HomeLAN** и **SCI ARMY**. Определившись с выбором сервера, жмите кнопку **NEXT** — вы начнете заходить на сервер. После успешного соединения нажимайте **F3**, чтобы выбрать одну из двух команд (нападение или защита).

После того как вы выберете команду, за которую хотите играть, вам останется лишь дождаться завершения текущего боя. Соответствующий



▲ Благодаря движку GameSpy найти приличный сервер не составит проблем даже для новичка.

таймер находится в правом верхнем углу экрана и показывает время до конца раунда (в каждой игре их семь). Как только начнется новый раунд — можете играть. Не спешите лезть в самое пекло, вначале присмотритесь к действиям более опытных игроков. И... не стреляйте по своим. Находятся "вояки", обожающие пакостить своей команде. В АА с такими "шутниками" особо не церемонятся. Вас могут посадить в тюрьму (в игре, разумеется), а аккаунт временно заблокировать.

Нажав **F1**, вы можете посмотреть сводную таблицу очков, а также полюбоваться на свой пинг и уровень чести, определяющий класс игры (число слева от вашего имени). Чтобы сменить в следующем раунде оружие, нажмите **F2**. Вы можете выбрать любое какой-то конкретный вид ствола, либо заставить компьютер выбирать за вас. Если вы не хотите быть лидером группы, поставьте галочку напротив надписи **AVOID LEADER ROLES**. Учтите, что некоторые виды оружия могут быть недоступны на определенных заданиях. Если вы увидите надпись **Not Qualified** вместо картинки с оружием — это значит, что у вас недостаточно навыков для обращения с этим оружием и придется пройти соответствующую школу подготовки.

☆☆☆

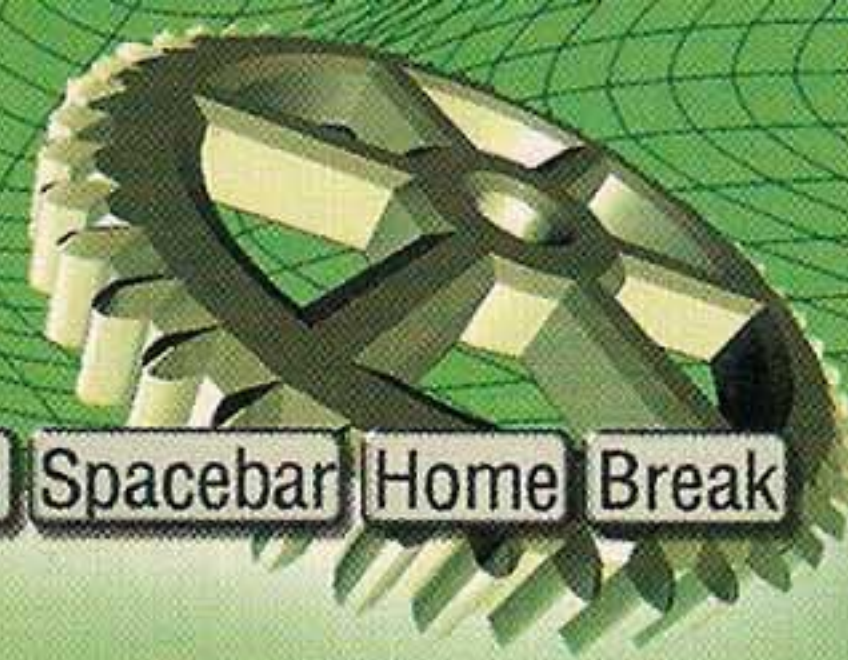
В *America's Army* для общения во время боя используется система имитации разговора по радиации между партнерами по команде. Если нажать на клавишу **G**, на экране появится меню, в котором перечислены различные фразы. Если нажать цифру, соответствующую одному из номеров, вся команда услышит ваш "боевой клич". Помимо стандартного набора фраз у командиров команд есть также и дополнительный, при помощи которого они могут отдавать виртуальные приказы игрокам своей команды. ■

ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕФОНИЯ ИНТЕРНЕТ



753 • 8282
<http://tochka.ru>

ВСЕ МИР В ОДНОЙ ТОЧКЕ!



СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

Onyctomene (Devastation)

Коды вводятся в консоли, доступ к которой открывается клавишей "~" (тильда).

Dopefish — неуязвимость, все оружие и патроны.

God — только неуязвимость.

Allammo — 999 патронов для каждого вида оружия.

Ghost — режим прохождения сквозь стены.

Fly — режим полета.

Walk — отмена режима полета.

Sptravel x — перейти на уровень x.

Список уровней (в том порядке, в каком они идут в игре): SP-Intro.dvs, SP0M0-TheLab.dvs, SP0M0-TheLab2.dvs, SP0M1-SomaSunset.dvs, SP0M2-Chinatown.dvs, SP0M3-TopOfTheTower.dvs, SP0M4-TheRock.dvs, SP0M5-Embarcadero.dvs, SP1M1-UrbiaSouth.dvs, SP1M2-UrbiaAsylum.dvs, SP1M3-UrbiaNorth.dvs, SP1M4-Docks.dvs, SP2M0.dvs, SP2M1-MarketMadness.dvs, SP2M2-CardboardCounty.dvs, SP2M3TheAquifers.dvs, SP2M4-IchthyaSouth.dvs, SP2M5-IchthyaNorth.dvs, SP3M1Chozo.dvs, SP3M2-RiversOfWaste.dvs, SP3M3-Zangai.dvs, SP3M4-Transit.dvs, SP3M5-Bukko.dvs, SP3M6-BukkoRoof.dvs, SP-Outro.dvs

BloodRagne

Коды вводятся в специальном меню Cheats, которое доступно либо из главного меню (меню опций), либо через меню, выпадающее во время игры при нажатии на Esc.

TRIASSASSINDONTDIE — неуязвимость.

LAMEYANKEEDONTFEED — восполнение здоровья.

от первого же удара.

DONTFARTONOSCAR — враги не будут двигаться.

SHOWMEMYWEAPONS — показ оружия на модели игрока.

ONTHELEVEL X — выбор уровня (X — порядковый номер уровня).

Chaser: Вспомнить все

Для того чтобы получить доступ к консоли, запустите игру с параметром -console. В игре станет доступна консоль (нажмите на "~").

Сначала вводите мастер-код:

cheats belooooowwww...

Пишите следующие коды:

cht_god — неуязвимость.

cht_flymode — режим полета.

cht_health 100 — полное здоровье.

cht_armor 100 — полная броня.

cht_giveall — все оружие и патроны.

cht_weapon x — оружие x. Список оружия приведен в самой игре.

Star Trek: Elite Force 2

Чтобы получить доступ к кодам, запустите игру с параметром +set ui_console 1. Выйдите из игры и снова запустите, но теперь уже с параметром +set cheats 1.

По нажатию на "~" (тильда) откроется окно, в которое можно вписать следующие коды:

God — режим бога и бесконечные патроны.

Noclip — режим привидения (можно проходить сквозь стены).

Notarget — невидимость.

Health 100 — 100% жизни.

Modellist — список всех предметов игры.

Kill — ритуальное самоубийство.

Inventory — демонстрация инвентаря.

Taunt — произвольный жест.

Systeminfo — системная информация.

Record — запись демки.

Stoprecord — завершение записи демо.

GMMASKIN — бессмертие.

FLSHWND — регенерация (в два раза быстрее стандартной).

ANGMNGT — уровень ярости на максимум.

GRNCHTR — неограниченное количество жизней.

HLTHDSE — удваивает здоровье главного героя.

BRNGITN — удваивает здоровье врагов.

MMMYHLP — половина здоровья врагов.

FSTOFRY — Халк убивает врагов с одного удара.

BRCESTN — решение всех загадок на уровне.

TRUBLVR — открытие доступа ко всем уровням.

Через параметры запуска можно добиться еще нескольких интересных эффектов.

-fesoak — открывает доступ ко всем кодам, картинкам и видео.

-supersoak — открывает доступ ко всем режимам игры.

-soak — после старта игры вы сразу окажетесь на первом уровне.

-nocd — программа не обращается к компактному.

-nosound — игра без звука.

-framerateicon — показывает количество кадров в секунду.

Warcraft III: The Frozen Throne



Во время игры нажмите Enter и вводите коды: Whosyourdaddy — неуязвимость для всех ваших войск.

Greedisgood x — x единиц золота и дерева.

Pointbreak — снятие ограничений на постройку юнитов.

Thereisnospoon — бесконечная мана.

Iseeadeadpeople — открытие всей карты.

Warpten — ускорение постройки зданий, производства войск и исследований.

Allyourbasearebelongtous — мгновенная победа.

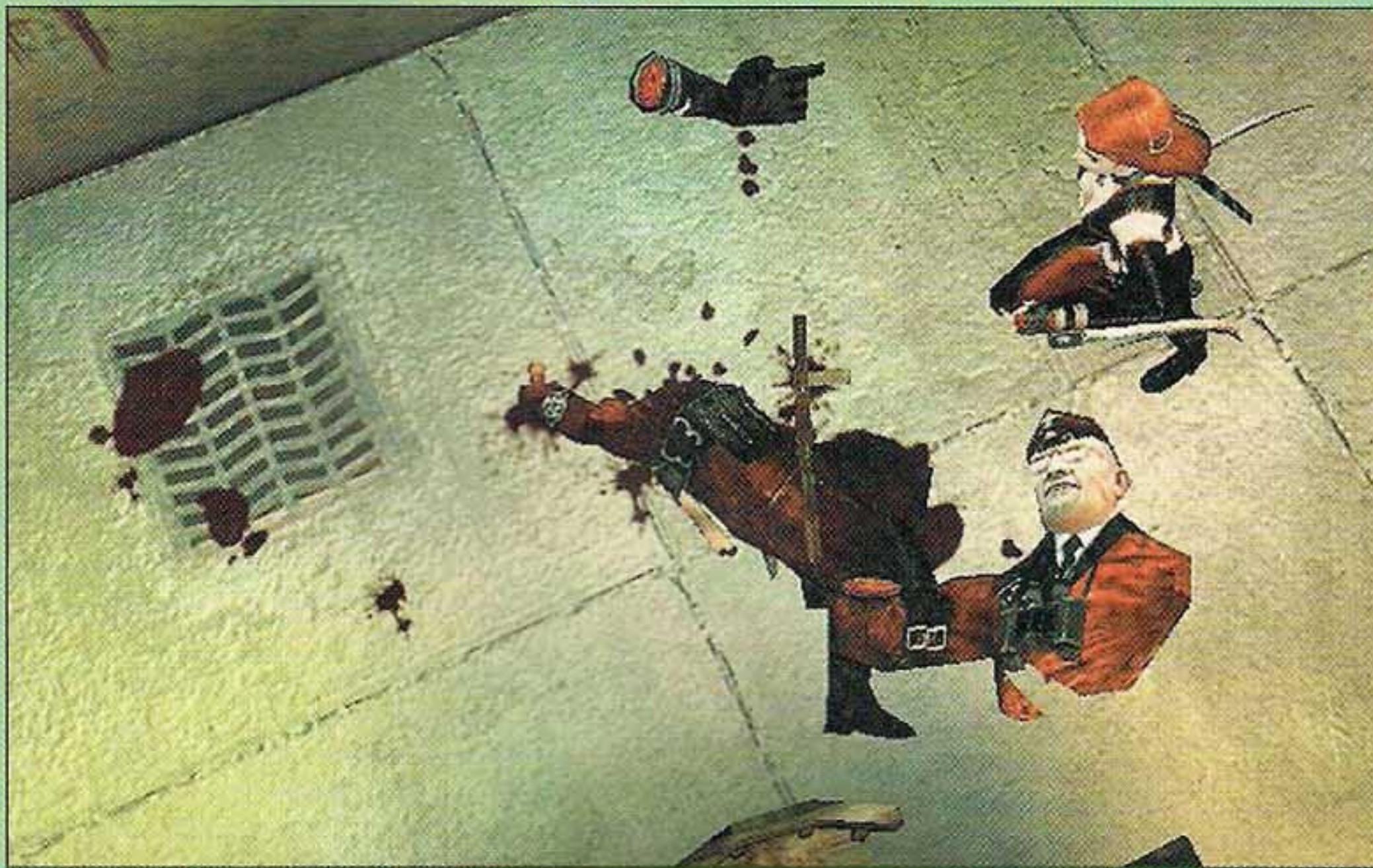
Sharpandshiny — открытие всех доступных на данный момент технологий.

Riseandshine — смена игрового времени на утро.

Lightsout — смена игрового времени на ночь.

ШЕСТНАДЦАТИРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа Magic Trainer Creator. Вы



▲ Эта девочка, когда придет в ярость, всех на мясо пустит!

ANGRYXXXINSANEHOOKER — заполнение уровня Bloodlust.

INSANEGIBSMODEGOOD — включение режима расчлененки. Враги разлетаются "в мясо"

Demo — проигрыш демки.

The Hulk

Коды вводятся в игре на терминалах, которые расставлены на уровнях.



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

Dungeons & Dragons

Август ознаменуется возрождением легендарного сеттинга D&D — **Dragonlance**. Новая книга сеттинга написана известными авторами, среди которых создательница "Саги о колье" Маргарет Вайс. Обновленный мир, небо которого бороздят разноцветные драконы, принесет вместе с собой новые навыки, расы, предметы и умения. В увесистом томе насчитывается 320 страниц, а продаваться он будет за \$39,95. Издание осуществляется *Wizards of the Coast* совместно с фирмой *Sovereign Press*.



На октябрь анонсировано очередное дополнение по миру **Forgotten Realms**. Эта полноцветная книга посвящена подземельям и тем, кто в них обитает, и называется **Underdark**. Наибольшее внимание уделяется драу — темным эльфам, самым коварным подземным обитателям Забытых царств. Читатели найдут в пособии новые престиж-классы, заклинания, навыки, волшебные вещи и, конечно, массу страшных монстров, никогда не видевших солнечных лучей. Стоимость книги \$32,95.



d20 System

Вконце июля в издательстве *Mongoose Publishing* выходит первый номер нового журнала по настольным ролевым играм



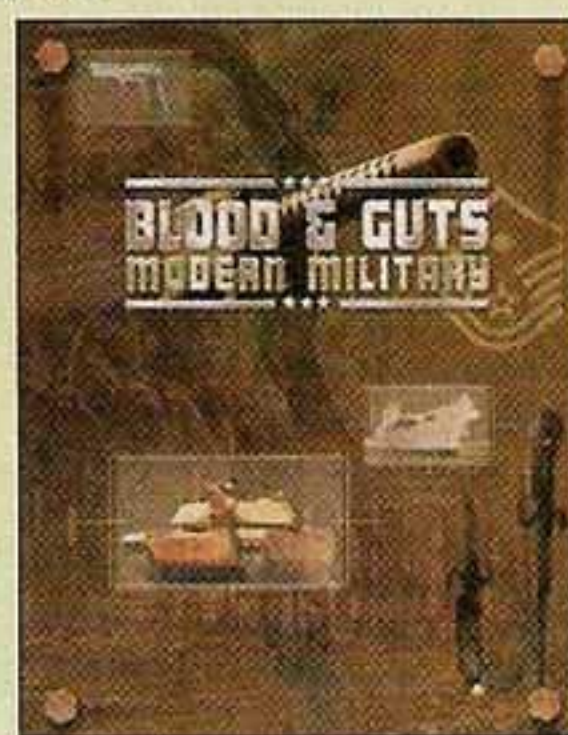
Signs & Portents. Новое печатное издание (72 цветные мелованные страницы) будет содержать не публиковавшиеся ранее материалы о **d20 System** и, в частности, об игровых линейках "Мангуст" (журнал предоставит первую возможность познакомиться с рядом книг компании). Статьи будут принадлежать перу как штатных авторов издательства, так и приглашенных знатоков универсальной игровой механики. Первый номер журнала будет распространяться вместе с бесплатным экземпляром книги **Slayer's Guide to Minotaurs**, причем последняя отдельно в продаже не появится. Стоить журнал будет 5 долларов.



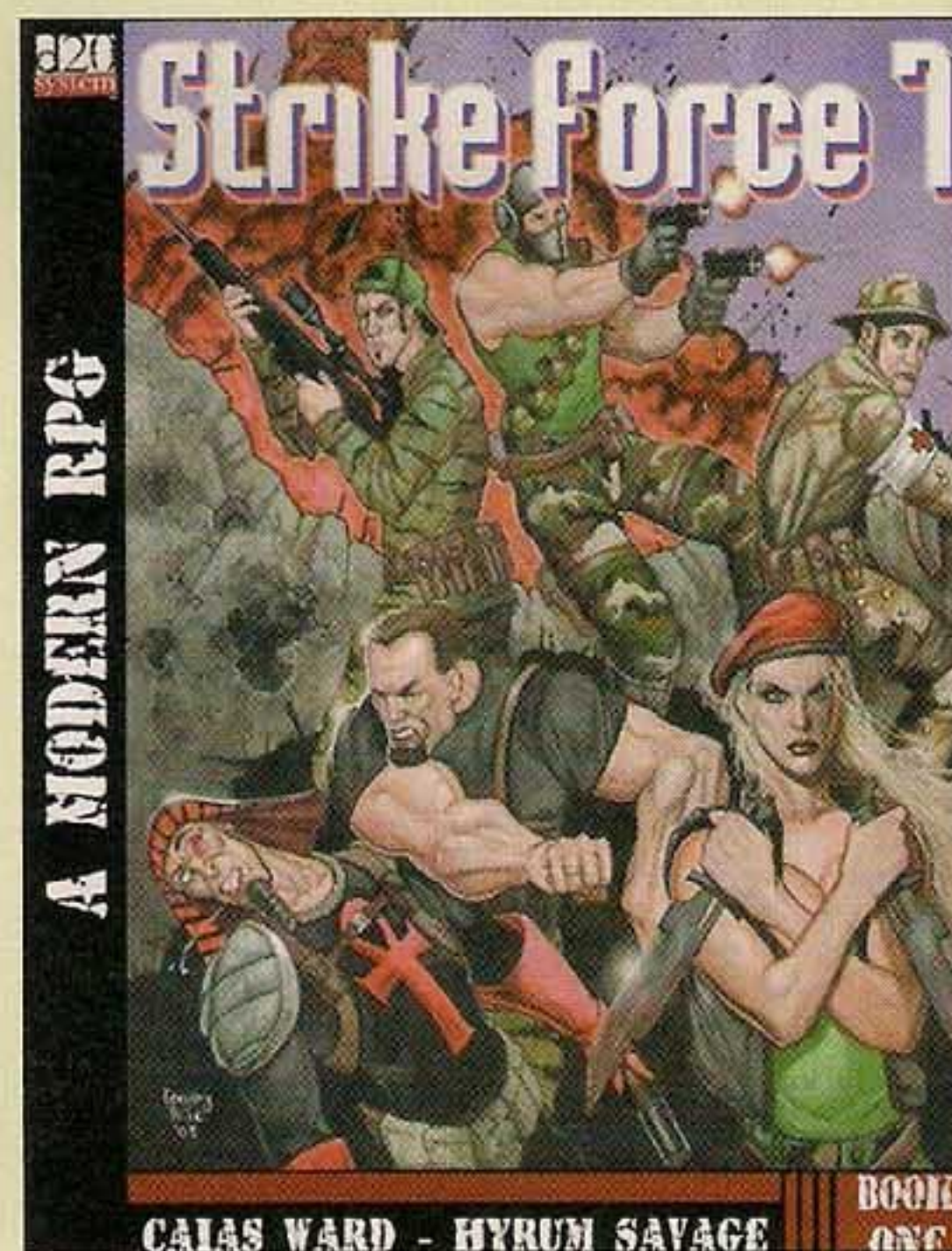
Издательство *Alderac Entertainment Group* выпустило в мае две книги для **d20 System**: **River of Blood** и **Relics**. Действие 48-страничного приключения "Река крови" разворачивается на берегах потока **Purvaas**, служащего границей для трех феодальных королевств. Игрокам предстоит попасть в атмосферу непрерывных сражений, инфекционных эпидемий и загадочных исчезновений. Помимо самого приключения, книга содержит один престиж-класс, шесть тщательно проработанных антагонистов и детальные описания упомянутых трех королевств с географическими картами. Мягкая обложка, 15 долларов Североамериканских соединенных штатов.

Вторая книга, **Relics**, является энциклопедией волшебных предметов. Каждый описанный здесь артефакт обладает уникальной историей и отличительными чертами, выделяющими его из всех подобных. Также вы найдете подробные инструкции по использованию волшебных предметов и идеи о том, как включить их в кампанию. 128 страниц, черно-белые иллюстрации и 25 тех же долларов.

RPGObjects выпускает очередное пособие для **d20**-игр по современности **Blood and Guts: Modern Military**. Книга посвящена организованному вооруженным формированиям всех цветов и размеров: сюда включены всевозможные армейские звания, награды, новые умения и способности, виды тренировки, боевые правила... Выход электронной версии **Blood and Guts** намечен на 14 июля, а печатный вариант должен увидеть свет 1 сентября 2003 года.



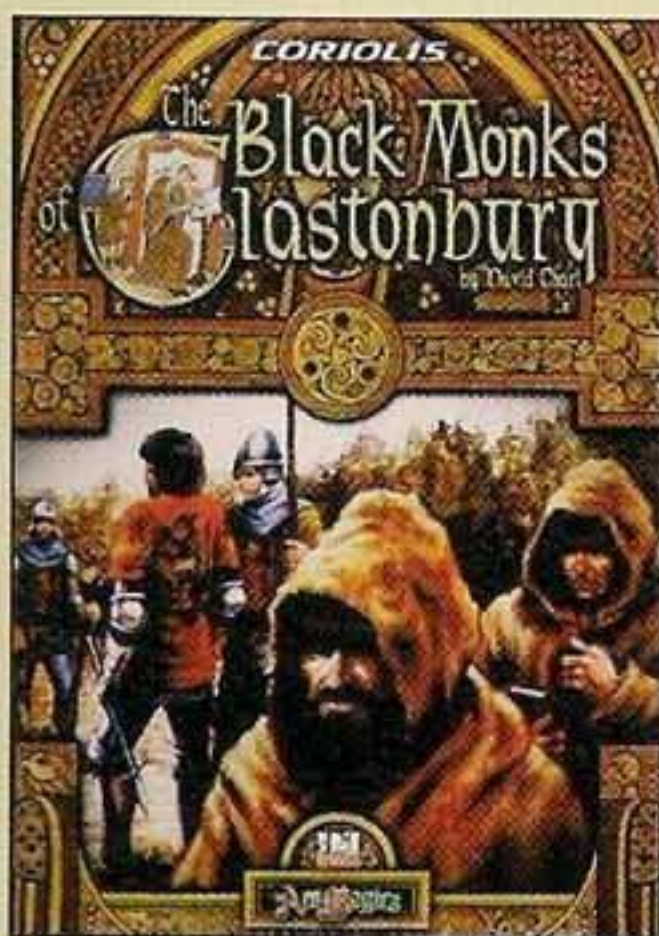
Sword & Sorcery выпускает очередное географическое дополнение к своей **EverQuest RPG**, основанной на одноименной многопользовательской онлайн ролевой игре, — книгу **Realms of Norrath: Everfrost Peaks**. Дополнение посвящено самой северной земле Норрата — раскинувшейся на самом краю материка Антоника тундре, где приключенцев, помимо обычных опасностей этого нескучного мира, подстерегают переохлаждение, ледяные гиганты леди Вокс и жуткие создания архинекроманта Мирагула. В центре внимания книги — три подземелья: **Miragul's Menagerie**, **Permafrost Keep** и логово гноллов **Blackburrow**. Также здесь вы найдете общие правила по приключениям в тундре и подробные сведения о варварском городе Халас, единственном форпосте цивилизации в этих местах.



На волне борьбы Североамериканских соединенных штатов со всемирным терроризмом появляются занятные ролевые продукты. Например, малоизвестное издательство *OtherWorld Creations, Inc.* собирается выпустить этим летом книгу **Strike Force 7**, посвященную одноименному американскому антитеррористическому подразделению. Под одной обложкой собраны традиционный морской пехотинец, компьютерный специалист, агент психической войны, таинственный ниндзя и прочие личности, служащие на дядю Сэма. Им предстоит "на всех континентах" противостоять террористической организации "Скорпион", стремящейся к мировому господству. Все это предлагается проводить в рамках сеттинга **SpyCraft** от *Alderac Entertainment Group*. 64 страницы, \$18. Вот уж действительно "Создания другого мира".

Ars Magica

Поступила в продажу новая книга издательства *Atlas Games* — *The Black Monks of Glastonbury*. Книга, которая совместима как с механикой "Искусства волшебства", так и с правилами d20 System, содержит детальное описание Гластонберийского аббатства — древнейшего в Британии. В Мифической Европе оно было пристанищем короля Артура и королевы Гвиневры, вскормило величайшего архиепископа Англии св. Дунстана, а впоследствии, перейдя к бенедиктинцам, превратилось в оплот Дьявола. Именно этому периоду и посвящена основная часть книги, в том числе информация об адских артефактах, проклятиях, слугах Дьявола и новый престиж-класс для d20. Также в книгу входит приключение, непосредственно связанное с Гластонбери, и рекомендации по его развертыванию в целую кампанию по Британии XIII века. 80 страниц, 18 долларов.

НОВОСТИ
НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Компани *Blizzard Entertainment* и *Fantasy Flight Games* заявили о намерении последней выпустить настольную игру по мотивам компь-

ютерной стратегии *Warcraft*. Из пресс-релиза можно узнать о том, что *FFG* собирается привнести в новую настолку элемент компьютерной RTS: само время станет одним из игровых ресурсов. Помимо самой игры, выход которой назначен на рождество 2003 года, запланирован ряд дополнительных наборов, которые позволят игрокам глубже погрузиться в мир любимой стратегии. Можно догадаться, что в игру будут перенесены знакомые юниты и постройки из знаменитой RTS.

НОВОСТИ
КОЛЛЕКЦИОННЫХ
КАРТОЧНЫХ ИГР

Magic: The Gathering

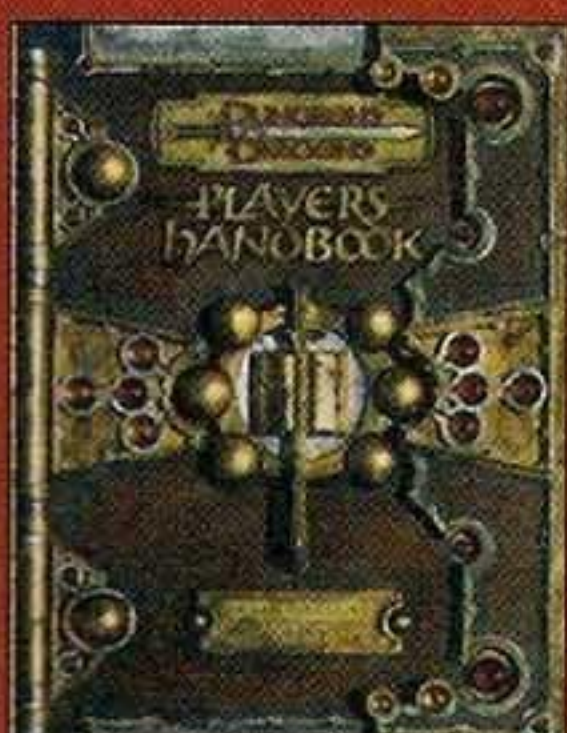
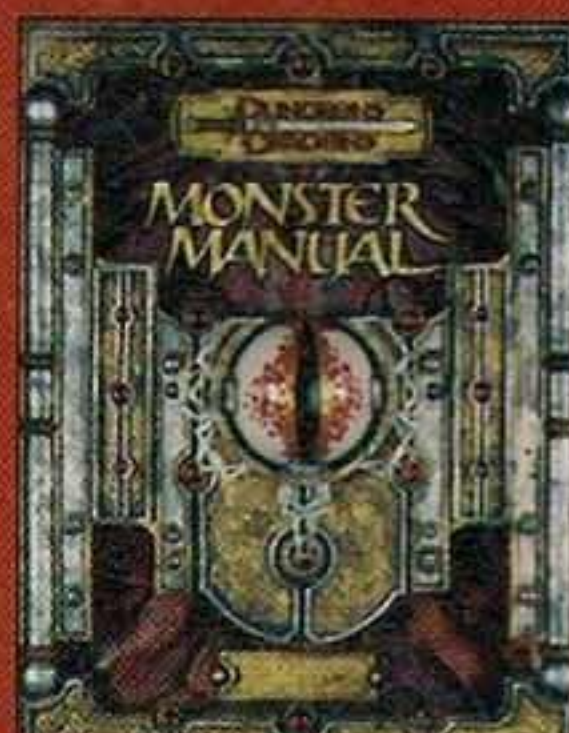
В августе в продажу поступает новый базовый сет "Магии" — так называемая *Восьмая редакция*. Новая редакция совершает революционный шаг в истории игры — к десятилетнему юбилею *MTG* компания *Wizards of the Coast* решила изменить дизайн карт самой популярной коллекционной карточной игры. Новый дизайн должен соответствовать



Русские Dungeons & Dragons

Отечественная компания "Хобби-игры" приобрела у *Wizards of the Coast* лицензию на выпуск русского издания самой популярной в мире ролевой игры *Dungeons & Dragons*. Компания "Хобби-игры" хорошо известна по русским локализациям игр *Ars Magica* ("Искусство волшебства"), *Settlers of Catan* ("Колонизаторы") и *Twilight Imperium* ("Сумерки Империи").

Российская линейка *Dungeons & Dragons* начнется с выхода трех основных книг правил: "Руководство игрока" (*Player's Handbook*), "Руководство Мастера" (*Dungeon Master's Guide*) и "Бестиарий" (*Monster Manual*). Все книги правил будут изданы в новейшей "пересмотренной" версии, которая на английском языке



опубликована в июле этого года (так называемая "редакция 3,5"). За тремя основными книгами будет издан стартовый модуль-приключение для персонажей первого уровня опыта: *Sunless Citadel*.

По соглашению "Хобби-игры" также обладают правами на выпуск любой другой ролевой литературы по d20 system, которая выпускается или будет выпущена *Wizards of the Coast*, включая линейки *Forgotten Realms*, *Dragonlance*, *D20 Modern*, *Wheel of Time RPG* и *Call of Cthulhu RPG*.

современным игровым требованиям: в частности, название и текст карт, а также характеристики существ будут лучше читаться. Правила систематизируют так, чтобы в игру могли быстро включаться новички.

Другие
ККИ

Decipher объявила о выпуске своей новой ККИ под названием *.hack//ENEMY*. В качестве сюжетной основы взято новое аниме-явление от *Bandai Entertainment Inc.* — *.hack*, состоящее из мультсериала, комиксов и видеоигр. Как всегда, обещается, что новая карточная игра будет обладать простой и понятной механикой и вместе с тем отличаться разнообразием интересных стратегий. Также нам обещают представить принципиально новую глобальную систему рейтингов, положение игрока в которой будет влиять на его игровые возможности. Сами "шифровальщики" считают эту систему шагом по направлению к многопользовательским онлайн-ролевым играм. *.hack//ENEMY* выйдет в октябре 2003, а первые показательные игры состоятся на североамериканских игровых фестивалях и выставках этим летом.

По утверждению *Fantasy Flight Games*, появление третьего сета *A Game of Thrones* вызвало настоящий ажиотаж как у распространителей, так и у самих игроков. Чуть ли не 90% тиража набора *A Flight of Dragons* было распродано за первые 24 часа работы магазинов, а на складах компании этого расширения не оставалось еще до поступления его в официальную продажу. Посему *FFG* пошла на допечатку 1000 (тысячи) дисплеев с бустерами *AFoD*. Никаких других переизданий вышедших сетов не планируется. Поэтому тем, кто пропустил "Драконов" мимо, остается только ждать начала августа, когда выйдет расширение *Ice & Fire*, состоящее более чем из 200 новых карт. А тем временем в списке полезных

предметов, которые можно получить за "Золотые драконы" (они изображены на иллюстрации; напомним, это что-то вроде внутренней валюты: покупка бустера приносит одного "Дракона", а стартера — три), появились "фирменные" жетоны для каждого Великого дома. В набор входит 15 стеклянных жетонов с логотипами одного из пяти Великих домов.

Очередное расширение *Star Trek CCG* выйдет этой осенью и будет называться *Call to Arms*, сообщает *Decipher*. Пререлиз сета назначен на 10 сентября. "Призыв к оружию" тематически будет посвящен противостоянию обитателей квадрантов Альфа, Гамма и Дельта. В нем впервые появятся такие агрессивные силы на галактической арене, как Борги и Доминион. Расширение будет содержать более 200 карт: по 60 редких, необычных и обычных, а также два с лишним десятка фиксированных карт, доступных только в стартерах. Последних будет два: борговский и доминионовский. А уже с 1 июля и по 31 августа в магазинах официальных распространителей *Decipher* будет проводиться рекламная акция: каждый купивший продукции *Star Trek CCG* на 10 и более евро или же долларов получит в подарок карту *Elim Garak, Plain. Simple Tailor* с альтернативным изображением.

Компания "Сапрана" провела в июне первый российский чемпионат по ККИ *Legend of the Five Rings*, выпускаемой издательством *Alderac*. Событие, названное *Kotei Russia*, прошло в японском ресторане в Москве. Победителю Михаилу Алексею в качестве трофея досталась настоящая катана.

В конце июня состоялся также и первый российский чемпионат по *Warhammer 40000 CCG*, который организовала "Сапрана". Это событие проходило в рамках московского *Warhammer Gamesday* и собрало 22 игрока со всех концов страны. Турнир выиграл Сергей Бычков (Санкт-Петербург), который играл колодой *Космического десанта*.

Раздел о внекомпьютерных играх подготовлен интернет-порталом "Ролемансер" — крупнейшим сетевым ресурсом о настольных играх (www.rolemancer.ru).

КЛАССИЧЕСКИЕ СЕТТИНГИ D&D

PLANESCAPE

Приключенческий беспредел

Как вы думаете, существует ли предел фантазии? Не думаете? Ну и правильно, наше дело играть, а думать должны геймдизайнеры — им за это платят. Пока полчища писателей в поте лица отрабатывают гонорары, изобретая все более фантастические вселенные, авторитетные личности в лице разработчиков известной компании TSR сделали ход конем — создали мультивселенную (Multiverse), в которой нашлось место разом для всех миров, как уже придуманных, так и тех, которым еще только предстоит сформироваться в умах. Разумеется, речь идет о мирах D&D, но это ограничение никого не смущает, ведь настоящий игрок знает, что у фантазии на самом деле нет предела.

В неограниченном количестве фантазии размещать здоровую долю философии, разбавить порцией иронии, по вкусу добавить панковский сленг, украсить ломтиком хорошего стиля — таков рецепт зажигательной смеси под мелодичным названием Planescape. Смешать сей коктейль доверили разработчику Дэвиду Куку (главный дизайнер AD&D Второй редакции). Так в 1994 г. в руки игроков попало первое издание основного сеттинга (коробка с четырьмя книгами и картой), связавшего воедино все миры D&D. Вскоре после этого последовали более тридцати дополнений, к разработке которых приложили руку немало известных авторов TSR, а иллюстрации к большинству продуктов линейки этого сеттинга принадлежат кисти талантливого художника Тони Ди-Терлицци (DiTerlizzi).

Несмотря на то, что развитие Planescape как самостоятельного сеттинга сейчас приостановлено, ему не угрожает забвение, которое может постигнуть другие закрытые сеттинги D&D. Мультивселенная обречена на существование, ибо она тесно сплетена с мироустройством самой игры. Подтверждением этому слу-

жит изданная в 2001 г. книга Manual of the Planes, которая, не являясь самостоятельным сеттингом, все-таки описывает именно вселенную Planescape, а значит, этот сеттинг еще рано отправлять на свалку истории.

**“Врата Балдура?
Впервые слышу о та-
кой деревне!”**

(Из разговора на улицах Сигила)

Глобализация — страшная штука, она просочилась даже в сказку. Народцы какого-нибудь Фэйруна могут думать, что их мирок является центром мироздания, но жестокая реальность доказывает обратное. Откуда-то приходят монстры, вызываемые заклинаниями, где-то обитают боги, которым поклоняются жрецы, а это значит, что существует другой мир, а скорее всего — множество миров, величественных и таинственных, где боги ходят по земле и демоны воюют с ангелами. Теперь представьте, что во всей этой суматохе живут вполне обычные люди, но — знакомые со вселенским масштабом. Они могут выйти на утреннюю прогулку в другое измерение, поболтать с дьяволом за кружкой пива и привинтить на место отрубленную голову. Приключенца, забредшего к ним в гости прямиком из Долины Ледяного ветра, они посчитают невежественным провинциалом. Дело не в том, что они круче, просто они живут в “большом” мире.

В сеттинге Planescape (читается “Плэйнскейп”), как вы, наверно, догадались из названия, речь идет о Планах (Planes), из которых состоит Мультивселенная. Каждый план — своего рода отдельная вселенная с уникальными физическими, магическими и моральными законами, порой настолько фантастическими, что нежный разум приключенца сходит с рельсов через минуту после прибытия. Между планами можно путешествовать через порталы и с помощью заклинаний. Отныне приключенец ограничен не пределами мира, в котором он родился, а лишь фантазией Мастера...

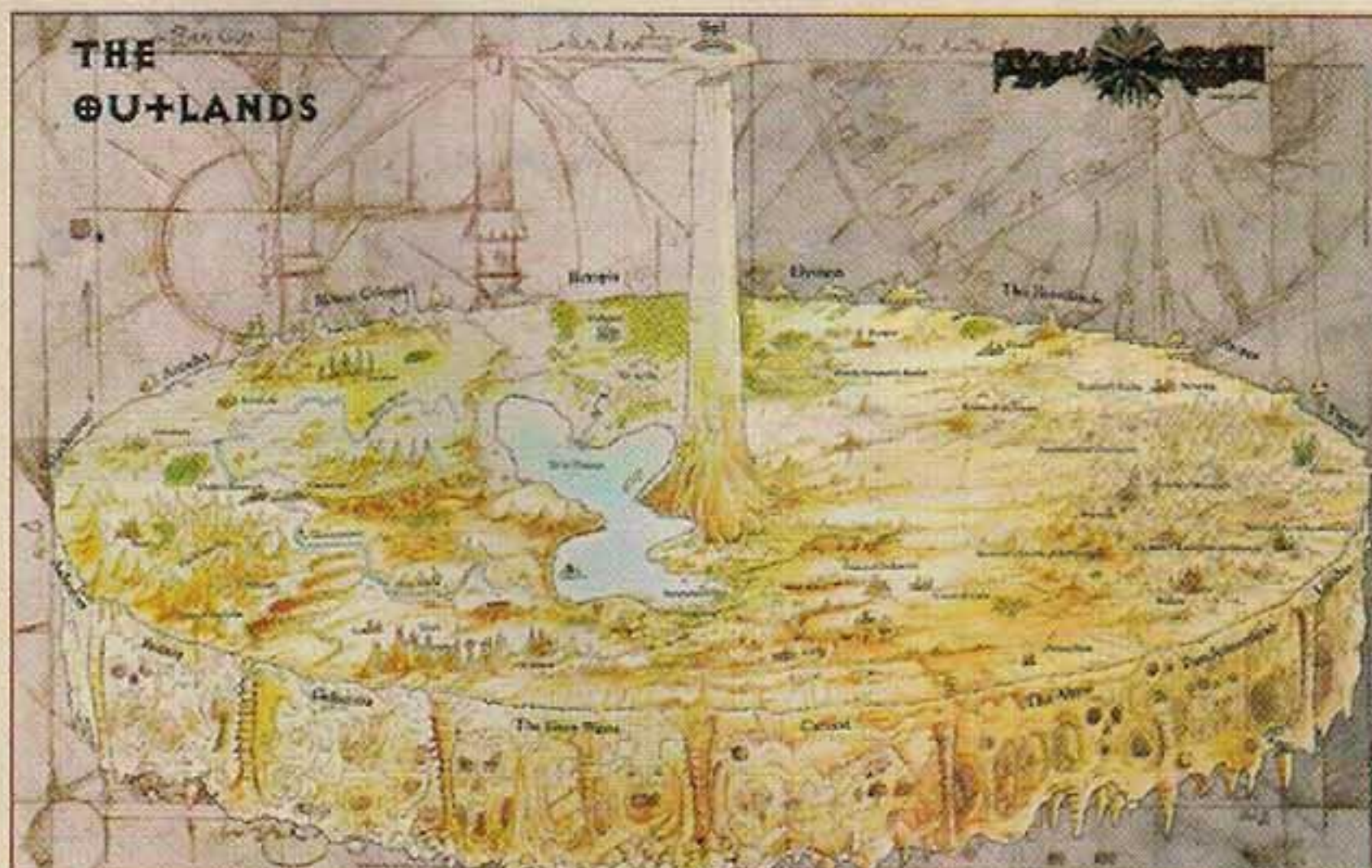
Планы, как нарекли себя обитатели планов, озабочены противоречиями хаоса/порядка, жизни/смерти и другими подобными вопросами до такой степени, что готовы перегрызть друг друга глот-

Компьютерные муки

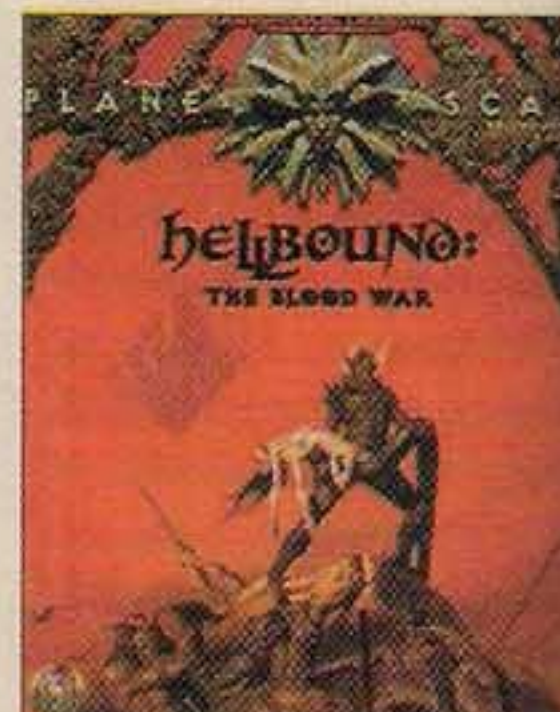


Единственная, но гениальная компьютерная игра по мотивам сеттинга — Planescape: Torment — подарила нам уникальную возможность почувствовать себя в шкуре зомби. Оригинальный стиль, обилие черного юмора и прекрасный сюжет завоевали любовь в сердцах многих поклонников CRPG. Большая часть игры происходила на улицах Сигила, но нелегкая занесла героя по прозвищу Безымянный и на Нижние планы. Впрочем, Закон Колец взял свое, и в итоге бессмертный герой вернулся в морт, туда, откуда начал свое приключение.

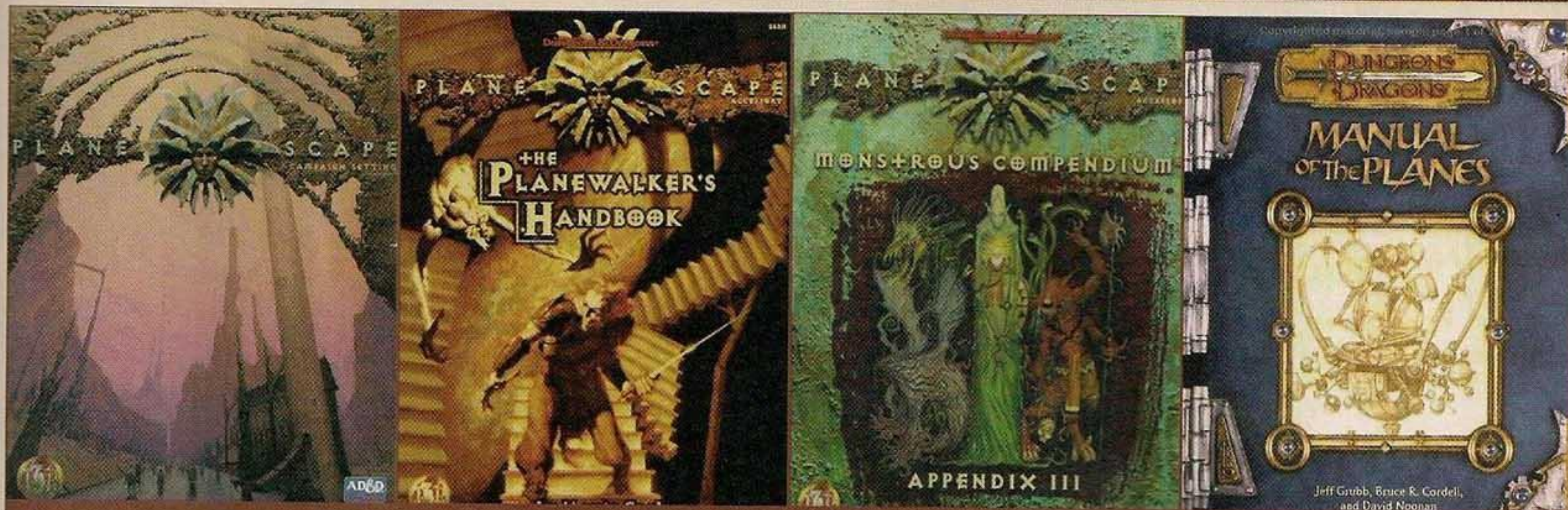
Сами планы пропитаны конфликтом, и каждый из них несет печать того или иного мировоззрения. Основной акцент игры в такой среде смещается с обыденного ползания по подземельям в поисках драконов на решение более тонких этических проблем. Но не подумайте, что игра по Плэйнскейпу напоминает скучные семинары по философии в вузе. Скорее это похоже на потасовки рэпперов и металлистов в городских гетто, когда раскрашенный под панка эльф отстаивает убеждения о превосходстве индивида над массами, аргументируя это словами типа “Отстегнись, баклан, пока я те шкатулку не задвинул!” Завоанный в шипастые латы дварф, убежденный в превосходстве топора над индивидом, отвечает не менее убедительным аргументом в виде увесистого пинка сапогом. Изящный планарный сленг, по которому составлены целые словари, и оригинальный антураж, изобилующий безумными сочетаниями цветов и оби-



▲ Географы изображают Мультивселенную в виде кольца.



▲ Война Крови поглотила огромное количество душ и миров.



▲ Слева направо: единственное издание сеттинга (1994), пособие для игрока (1996), один из трех местных "монстрятников" и руководство по космологии для Третьей редакции D&D — Manual of the Planes (2001).

лием граней, завершают краткий список особенностей Плэйнскейпа.

Авторам удалось создать вселенную с нехарактерной для привычных фэнтези-миров атмосферой. Что-то взяли от киберпанка, что-то — от детских сказок и классики, вроде "Сна в летнюю ночь" и "Фауста". Фантастическое сочетание и необъятные возможности сеттинга стали причиной интересного парадокса. С одной стороны, Плэйнскейп по количеству восхищенных отзывов со стороны игроков уступает лишь хиту *Forgotten Realms*. С другой стороны, большинство игроков признают, что сами никогда не играли по этому сеттингу или играли только пару раз. Наверно, это еще одна из загадок Мультивселенной...

"Ах, какой восхитительный планшафт!"

(Молодой фэйрунский маг за пять секунд до смерти)

Приключенец, шагнувший из портала прямо в котел заурядного демона, скорее всего не насладится прелестями Мультивселенной. Если же вам повезло больше, чем неизвестно-

му магу, решившему своими глазами увидеть пресловутые Девять Кругов Ада, и вы после первых пяти секунд, проведенных за пределами уюта родного мира, еще сохранили способность самостоятельно ходить, то вам не помешает знание устройства и географии планов.

У Плэйнскейпа

нет истории мира, ибо большинство процессов, происходящих здесь, длятся с незапамятных времен, как *Война Крови*, или повторяются снова и снова, как *Поход Модронов*. Конкретной географии тоже нет, ибо невозможно описать или нарисовать карту бесконечно обширных и бесконечно разнообразных земель. Мультивселенную характеризуют лишь идеи и законы, на которых она основана и которые необходимо знать, "приключаясь" на ее просторах. Благо законов не так много.

Закон Центра — вернее, закон его отсутствия. У Мультивселенной, как у истинно бесконечного явления, нет ни края, ни центра. Из этого вытекают два вывода. Во-первых, центром вселенной можно считать что угодно, в том числе себя любимого, и при этом будешь прав. Во-вторых, не существует единственной и неповторимой вещи. "Все относительно" — это основа планов.

Закон Колец. Кольцо является идеальной самодостаточной формой, у него нет начала и конца, оно замыкается само в себе. И Внешние, и Внутренние планы образуют кольцо, главный город Сигил имеет кольцеобразную форму. Но истинное значение этого закона в том, что ничего по-настоящему не меняется. История делает круги, повторяя саму себя, и человек, куда бы ни пошел, рано или поздно вернется к исходной точке.

Закон Трех. Хорошие и плохие вещи идут "пачками" по три. Если видишь две взаимосвязанные вещи, знай — третья где-то рядом.

Закон Ключей. Каждая вещь в мире имеет свою тайну, свой ключ. Узнай ключ — и ты владеешь ею. Сила не в мече или заклинаниях, сила в знании того, чего не знают другие.

Вооружившись этими сведениями, попытаемся разобраться в устройстве Мультивселенной. Она состоит из множества измерений, именуемых планами, которые порой имеют



▲ Модроны — техногенные существа сверхупорядоченного мира.



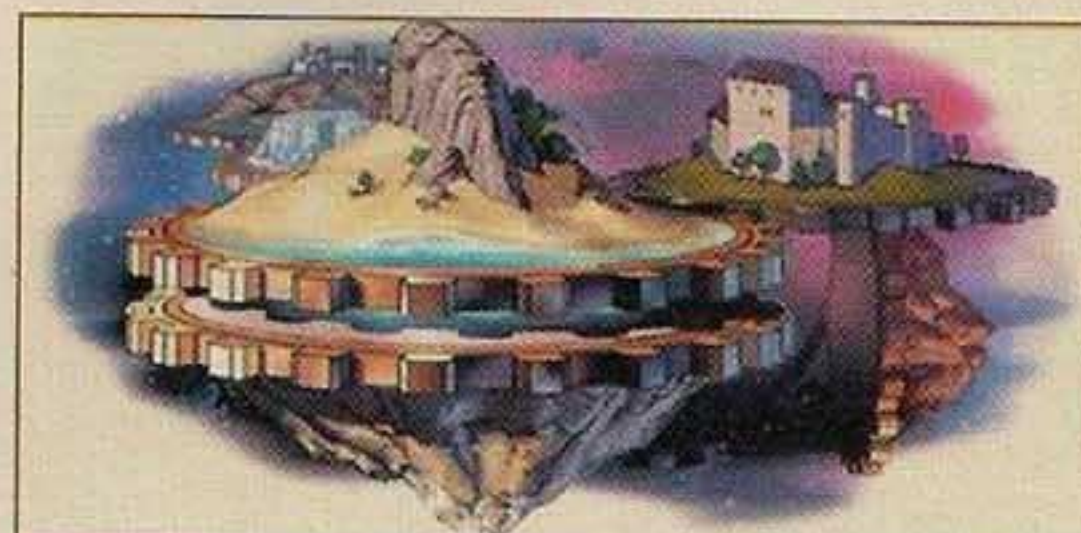
▲ Во Втором Круге Ада стоят симпатичные домики.

несколько уровней. Знающий человек может пройти из одного плана в другой, шагая по прямой линии, для всех остальных самым простым способом путешествия по планам являются порталы. Порталом может служить любое ограниченное со всех сторон пространство — дверной проем, арка, отверстие колод-

ца. Но даже зная, что данный проход — портал, человек не сможет пройти в него, не имея ключа. Ключом может быть любой предмет, слово, жест и даже мысль. Если ключ найден, то стоит лишь воспользоваться им вблизи портала — и в проеме засверкают искрящиеся разряды. Шагнув сквозь них, попадем в иной план. Вопрос лишь в том, что это за план.

Планы принято делить на Внутренние, Внешние и Первичный материальный. Внутренние планы относятся к четырем основным элементам — воде, воздуху, земле и огню. Эти планы состоят почти исключительно из стихийного материала и являются источником элементов во всех других мирах (в жерле вулкана, например, можно найти прямой выход в план Огня). Два других внутренних плана — планы Положительной и Отрицательной энергии. Первый служит источником жизни в мирах, а второй — источником "нежизни", питающим нежить. Остальные Внутренние планы образованы из смешения этих шести элементов вселенной.

Внешние планы служат основной сценой, на которой происходит действие сеттинга. Их 16 штук, плюс связующее звено, именуемое Внешними землями. Чтобы описать все Внешние планы, пришлось бы пересказать добрую половину книг сеттинга, поэтому оки-



▲ В плане Механус города строят на летающих шестернях.

Литературный план



К превеликому огорчению поклонников, Плэйнскейп не может похвастаться большим литературным наследием. В 1996 г. вышла в свет трилогия *Blood Wars*, написанная Робертом Кингом и посвященная, как вы, наверно, догадались, жестокой *Войне Крови*. В 1998 г.

была издана книга *Pages of Pain*, в которой известный автор Трой Деннинг (создатель *Dark Sun*) поведал нам о секретах таинственной Владычицы Боли. Впрочем, какая же она после этого таинственная? Почитатели Плэйнскейпа Деннингу этого не простят. Последняя официально изданная книга, *Torment*, написана по мотивам одноименной компьютерной игры в 1999 г.

Стоит упомянуть еще одну книгу, за авторством Джеймса Гарднера. *Fire and Dust* — это полноценный роман, опубликованный в интернете, заслуживший многочисленные положительные отзывы.

Ключи к другим мирам

Сегодня я предлагаю ключи на другие планы совершенно бесплатно. Количество ограничено, спешите!

Официальный фан-сайт Плэйнскейпа: www.planewalker.com.

Сделанная трудами поклонников и официально одобренная компанией *Wizards of the Coast* конвертация Плэйнскейпа под D&D Третьей редакции: www.ps3e.com.

Рассказы по мотивам Плэйнскейпа, а также роман *Fire and Dust* можно найти здесь: www.deathstar.org/~krlipka/ps/fiction.

Желающим насладиться творчеством знаменитого художника DiTerlizzi — сюда: www.diterlizzi.com.

Часть материалов вы, как обычно, найдете на компакт-журнала.

нем взором лишь знакомые достопримечательности. Семь Небес, Великая Бездна, Лимбо, Ахерон. Звучит подозрительно знакомо, не так ли? Эти и многие другие названия не раз встречались и в компьютерных играх, и в художественных книгах D&D, куда попали из земной мифологии.

Баатор, суеверным невеждам известный как Девять Кругов Ада благодаря своим девяти уровням, — это обиталище расы дьяволов, фанатично преданных закону и, конечно, злу. Их кровные враги, абсолютно анархичные и хаотичные, но ничуть не менее злобные демоны заселили другой план, нареченный **Великой Бездной**. Между этими двумя расами бушует вечная Война Крови, по кровавости и бессмысленности не имеющая равных, которая охватила еще несколько близлежащих жестоких планов. В одном из них — **Карцере** — путешествовал Безымянный герой компьютерной игры (см. врезку).

Совсем иная картина мира и благодати встретит путешественника в так называемых Верхних планах, среди которых — Семь Небес, рай для животных Бистланд и мир древнегреческих мифов Арборея, где Зевс и Аполлон на пару совращают молоденьких пастушек.

Надежным буфером между пропитанным злом Нижними планами и утопающими в переизбытке добра Верхними служат так называемые Нейтральные планы. С одной стороны, это воплощение хаоса и родина суровых гитзераев Лимбо, где ничто не способно сохранить конкретную форму дольше, чем на миг. С другой — абсолютно упорядоченный и отлаженный план Механус, представляющий собой набор гигантских шестеренок, на которых расположены замки, города и даже целые государства. Единственным же действительно нейтральным планом являются Внешние земли (Outlands), которые служат перевалочным пунктом между остальными Внешними планами. Внешние земли образуют круг, по краям которого расположены города-порталы в другие планы, а от краев к центру, как сужающиеся кольца с невидимыми границами, раскинулись уровни плана — чем ближе к центру, тем слабее действует магия. В самом центре Внешних земель возвышается гора, вершина которой

постепенно переходит в бесконечно высокий шпиль. Этот шпиль называется Осью мироздания, и над его вершиной висит знаменитый город Сигил.

А где же обещанные D&D-миры? — спросите вы. Где-то между Внутренними и Внешними планами раскинулся Первичный материальный план. Он состоит из бесконечного числа отдельных мирков, заключенных в кристаллические сферы. Среди них в пространстве плавают сфера Ториля с его Забытыми Царствами, сфера Кринна, населенного драконами и кендерами, сфера выжженного солнцем Атаса и тысячи других миров, придуманных игроками D&D за 30 лет ее существования. Первичный материальный план связан с Внутренними через Эфирный план, а Астральный план отделяет его от Внешних планов, поэтому, чтобы выбраться в ту или иную сторону, приключенцу нужно научиться магии преодоления планов или находить порталы.

“Все двери ведут в Сигил” (Поговорка)

Сигил иногда называют Городом Дверей, но гораздо чаще — Клеткой. Практически любая дверь, окно или иной проем в этом мегаполисе может оказаться порталом в другое измерение. К сожалению, чтобы воспользоваться порталами, нужно иметь при себе ключ, и тут-то начинаются проблемы: оказывается, что попасть в город гораздо проще, чем выйти из него.

Внешне Сигил напоминает автомобильную шину, подвешенную в воздухе высоко над землей. Сам город располагается на внутренней стороне этой шины, так что если встать на улице и посмотреть вверх, можно увидеть высоко над головой другой район города. Привычные физические законы в Плэйнскейпе действуют редко, так что устройство Сигила никого не смущает, кроме пришельцев из Первичного плана, привыкших ходить строго перпендикулярно земле. Застройка мегаполиса выполнена в готическом стиле, и довольно быстро возникает ощущение, что архитекторы города раньше работали в пыточной камере.

Сигил — перекресток всех путей, поэтому здесь можно найти самых разнообразных существ, проживающих в планах. Драу играют в кости с гитзераями, а элементаль подрабатывает вышибалой в борделе — для Сигила это в порядке вещей. Город признан нейтральной зоной. Даже демон, встретив на улице ангела, ограничится лишь грязным плевком в сторону. Разумеется, такая ситуация не могла бы существовать без “крыши”, а “крышей” Сигила является Владычица Боли (Lady of Pain), самая таинственная личность, к которой испытывают глубочайшее уважение даже сильнейшие боги Внешних планов.



▲ Гитьянки и гитзераи — аборигены планов и давние противники.



▲ Путешественник в Астрале обращается в призрачную тень.

И все-таки она вертится!

(Философ с дубиной)

Вернемся к философии. Говорят, самые жестокие войны на Земле развязываются во имя идей. Что уж говорить о вселенной, где идеи обладают реальной силой изменять мир? В Мультиселенной вера и убеждения человека определяют его статус, место в обществе и зачастую даже физические характеристики. Например, если человек — убежденный атеист, на него почти не будут действовать жреческие заклинания, основанные на вере в богов. Но что более важно, единая вера группы людей способна изменить сам мир вокруг них, заставляя, например, город, в котором они живут, переместиться в другой план, более соответствующий их мировоззрению. Неудивительно, что философия занимает главное место в умах планаров, ведь это не просто слова или идеи, это реальное действие. На планах ведется постоянная борьба между приверженцами различных философских учений. Одни состязаются на трибунах, дру-

гие на мечах. Даже знаменитая Война Крови, поглотившая бесчисленные жизни, — это бесконечная битва между порядком и хаосом за владычество над Нижними планами.

Последователи основных философских учений объединились в 15 фракций. Когда и каким образом это случилось, сейчас уже никто не помнит. Важно то, что эти фракции, укрепившись в Сигиле, распространились по всем Внешним планам и таким образом серьезно влияют на процессы, происходящие в Мультиселенной. Принадлежность к одной из этих фракций считается хорошим тоном, и для уважающего себя приключенца значок фракции порой оказывается важнее класса или расы. Воспевающие смерть Дастмены, преклоняющиеся перед величием Закона Хармонии, страдающие болезненной тягой к правосудию Мерскиллеры, сумасшедшие Хаоситеки, жаждущие испытать на себе все прелести мира Сенсейты — вот лишь некоторые фракции, кото-



▲ Кусок суши блуждает во Внутреннем плане Молний.

рые знакомы нам еще по компьютерной игре *Planescape: Torment*.

“И какой же у тебя план, Гэндальф?”

(Бильбо Бэггинс)

Плэйнскейп — это попытка разом ответить на все вопросы. Ответ прост — если есть бесконечно разнообразная Мультиселенная, то в ней возможно абсолютно все. Что бы человеку ни взбрело в голову, он обязательно найдет это в отдаленном уголке одного из планов. Авторы сеттинга намекают на то, что одним из тысяч миров Первичного ма-

териального плана может оказаться и наша родная Земля, и Средиземье, населенное хоббитами и энтами, практически любой мир, когда-либо придуманный человечеством, а значит — перед вашим персонажем открываются поистине безграничные возможности. А может, не только перед персонажем? Приглядитесь внимательней к двери вашей кухни. Не замечаете ли вы едва уловимое сверкание в дверном проеме? Быть может, вам нужно лишь найти Ключ, и перед вами откроются бурлящие жизнью улицы Сигила...

СУМЕРКИ ИМПЕРИИ

ГЛОБАЛЬНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ

Могущественная галактическая империя растерзана междоусобными войнами и соперничеством разных планет. Вам предстоит возродить былое величие, вывести свою расу к вершинам могущества и занять императорский трон в Великом совете, достигнув необходимого военного, экономического и технологического уровня развития и взяв под контроль чужие планеты.

Настольная стратегия в духе "Master of Orion"! Уникальное игровое поле складывается случайным образом из шестиугольников, поэтому каждая партия проходит на новой, неповторимой карте. Множество пластиковых фишек военных отрядов, карты для отыгрыша галактической политики, военных маневров и тайных интриг, Древо Технологий, космические сражения и межпланетная дипломатия — все в ваших руках!



Спрашивайте игру "Сумерки Империи" в местах продажи игр и игрушек, супермаркетах, книжных магазинах. Оптовые продажи: компания "Хобби-игры". Россия 119180, Москва, Б.Полянка 28 стр.1, "Лабиринт". Тел./факс: (095) 238-57-52, Тел. (095) 238-57-59. Информация: www.hobbygames.ru, e-mail: sales@rolemaner.com

**ХОББИ
ИГРЫ**™



© Fantasy Flight Games



КАБИНЕТНЫЕ ИГРЫ

Все ролевые игры (РИ) можно разделить на компьютерные, настольные и живые. О компьютерных РИ вы можете прочитать в других разделах "Игромании". О настольных неоднократно рассказывалось в нашем разделе. О живых ролевых играх также шла речь на страницах нашего журнала: вспомните большой материал **Андрея Ленского**, публиковавшийся полтора года назад. Кстати, многие игроки именно живые РИ считают лучшей разновидностью жанра.

Дайс и меч

Если настольную ролевую игру можно сравнить с совместным написанием книги, то подобная аналогия для живой РИ — постановка спектакля или съемки фильма. Игроки не сидят спокойно за столом, а обряжаются в соответствующие игровому миру одежды (например, доспехи, мантии или камуфляж) и разгуливают по специально отведенной для этого территории. Листов персонажа как таковых нет: каждый умеет то, на что способен в реальной жизни (впрочем, могут быть прописаны некоторые специфические навыки, вроде способностей к магии или сопротивления радиации). Игровая условность минимальна: естественно, никто не собирается убивать или калечить вас реально, но и результат переговоров простым броском кубика не определить — придется вести настоящую беседу. Игроки не ходят одной компанией, а представляют самые разные и противостоящие интересы и лагеря; их, как правило, гораздо больше (счет идет на десятки, а то и на сотни); отпадает необходимость в мастерских персонажах.

Только в живой РИ вы сможете стать полноценным свидетелем столкновения двух средневековых армий, побывать внутри звездолета или почувствовать красоту магического ритуала.

Следовательно, и погружение в вымышленный мир, и степень удовольствия от игры нередко значительно превышают соответствующие впечатления от РИ настольной. Основным же минусом живых ролевых игр является сложность и дороговизна их проведения и подготовки.

Поэтому все живые РИ делятся на полевые (иначе — полигонные) и кабинетные (павильонные). Первые длятся несколько дней, собирают сотни игроков, проходят на природе вдали от мест обитания людей (чтобы не мешать "непосвященным"), к ним часто готовятся за год, а то и за два до проведения. Кабинетку же, предмет нашего обзора, вполне можно провести на собственной квартире или в игровом клубе за несколько часов и с небольшим количеством народа (обычно от одного до трех десятков участников). Вместе с тем, все основные требования живых РИ (костюмы, отсутствие NPC, реальные взаимодействия) справедливы и для кабинеток.

Свои особенности есть и у павильонных игр. Понятно, что стенка на стенку с мечами в помещении не пойдешь и перестрелку не устроишь. Поэтому кабинетки ориентированы в большей степени на политику, экономику, психологию; на первый план здесь выходят беседы и характеры персонажей. "Убийства" персонажей не приветствуются: с одной стороны, вследствие малого их общего количества, с другой — из-за сложности найти игроку новую роль. Кроме того, выход даже одного героя из игры может поставить в тупик других персонажей, чьи сюжетные линии были связаны с "убитым".

Мастер: от божества до слуги

Мастер в живых РИ играет несколько другую роль, чем в настольных. Он является не

творцом и правителем игрового мира, а координатором. Основная работа мастера происходит не во время самой игры, а до нее. Он придумывает интересный сюжет, подбирает игроков, которые, по его мнению, способны справиться с теми или иными ролями. Обязательны предыгровые личные беседы, во время которых мастер объясняет игроку цели и задачи его персонажа, его место в мире, совместно продумывается характер героя и, возможно, варианты его поведения на игре.

Необходимо свести к минимуму различия между главными и второстепенными персонажами: для живой РИ одинаково важен каждый ее участник, будь он король или простой крестьянин (другое дело, что, если действие происходит на приеме у короля, присутствие там крестьян неуместно). Мастер же определяет место и время проведения игры.

Традиционным сезоном для кабинеток считается холодное время года, когда на природе

"Убийца"

В простейшую кабинетную ролевую игру можно сыграть, нарушая все перечисленные в этой статье принципы кабинеток. Вам не понадобятся ни костюмы, ни мастер, вас не ждут политические интриги и психологические откровения, однако для первого знакомства с жанром "Убийца" очень неплох.

Перед игрой случайным образом (например, с помощью игровых карт) определяется "убийца". О том, что он "убийца", знает только сам игрок. После жеребьевки участники возвращаются к своим повседневным занятиям (здесь при желании можно воспользоваться любым мирным антуражем для игры — например, поиграть в тайную дипломатию в коридорах ООН или в экзамен в средневековом университете) — во время которых и происходят преступления. "Убийца" убивает подмигиванием: тот, кому он подмигнул, продолжает "жить" еще несколько минут, а потом "умирает". После каждого "убийства" игроки собираются и пытаются вычислить преступника, который, в свою очередь, должен не дать себя найти.

На первый раз незамысловато, но если вдуматься, становятся очевидны возможности этой игры. Подмигивание не требует особых усилий, и "убить" им можно даже в полной людской комнате. А если сделать это, например, с помощью зеркала? "Убийца" должен быть изобретательным. "Мирным гражданам" также придется попотеть, раскрывая "преступления". Практика показывает, что для успеха этой игры важны две вещи: отчетливо и однозначно мигать и не тянуть с первым "убийством".



▲ Игра "Звездные войны: Храм джедаев".

Куда податься

Если вы хотите принять участие в кабинетке, но не знаете — как, лучше всего завести знакомство с местным сообществом ролевиков. Как правило, таковые водятся практически в любом городе. В Москве регулярные кабинетные РИ по самым разным игровым мирам проводятся в клубе "Лабиринт" (Бол. Полянка, 28) и в "Центре ролевого моделирования" (Хавская, 24, корп. 2). Осенью кабинетные игры специально для новичков проводятся клубом ролевых игр МГУ "Золотые леса". Конкретную информацию об играх можно получить на интернет-страницах rolemancer.ru, www.alexander6.ru и www.goldenforests.ru.

А можно и самим попробовать свои силы в создании кабинеток. На странице cabinetki.narod.ru вы найдете коллекцию готовых сценариев для павильонных РИ. А много полезных советов по теоретической части (в том числе материалы, лежащие в основе этого обзора) находится на master.lrp.ru.

особо не поиграешь; многие кабинетки проводятся по ночам. Вообще, место и время игры не в последнюю очередь влияют на ее ход: количество и взаимное расположение помещений, время суток, световое и музыкальное оформление являются важными игровыми средствами.

Таким образом, к началу игры мастер создает некую стартовую ситуацию, которая во время самой кабинетки развивается в сюжет. При хорошей подготовительной работе требуется минимальное вмешательство мастера в сам процесс игры. Он может взять себе роль

не целям, а характерам героев). Поскольку целевые кабинетки (также их называют "лангедоками") более распространены и изучены лучше, а также ближе компьютерным и настольным играм (если здесь вообще уместно говорить о какой-либо близости), сосредоточимся на них.

Исследователи Сергей Мальгин и Мария Фрид называют следующие отличительные особенности "лангедоков":

- все роли придуманы мастером;
- каждый персонаж имеет цели и задачи, вытекающие из его предыстории;
- каждый персонаж может полностью или частично выполнить свои цели (победить);
- все персонажи не могут победить одновременно;
- ни один персонаж не может выполнить свои цели автоматически, ничего не делая;
- время для выполнения целей ограничено.

Очевидно, что залогом успеха целевой кабинетной игры является правильная постановка целей мастером. При их разработке рекомендуется руководствоваться простой формулой "избежать неприятностей и извлечь выгоду" — именно эти мотивации работают лучше всего. При этом перед каждым персонажем необходимо поставить не одну цель, а несколько, оптимально — три. Эти цели должны быть разного уровня сложности и достижимы при взаимодействии с разными героями, что придаст сюжету гибкость и может спасти игру в случае форс-мажорных обстоятельств (например, отказа ключевого игрока от участия в кабинетке).

Сюжет должен быть логичен, начиная с причин, по которым персонажи собрались в одном игровом пространстве, и заканчивая мотивацией их поведения. Полезно поставить себя на место каждого персонажа по очереди и продумать его действия по достижению цели. Еще лучше познакомиться со сценарием стороннего человека: беспристрастным взглядом он может обнаружить те неувязки и дыры, которые проглядел мастер.

Основополагающей для игры является ее идея, так сказать, архетип сюжета. Мария Фрид выделяет четыре работающих сюжета, которые могут комбинироваться в рамках одной игры: "детектив", "подводная лодка" (персонаж должен выжить за счет других), "делегат наследства" и "тайные грехи" (которые всплывают на поверхность). При этом известный по литературе классический английский детектив в действительности мало подходит для сюжета кабинетки: следователь явно перегружен работой, преступник находится в самом выгодном положении, в то время как все остальные персонажи очевидно второстепенны. Также к "неудачным" сюжетам относятся "торги", "поиски шпиона" и "давай меняться": велик риск того, что мастерские задумки осуществляются в первые полчаса игры, и остальное время большая часть игроков будет откровенно скучать.



▲ Игра "Талисман закона" (клуб "Золотые леса").



▲ Игра "Planescape: Лабиринт фракций".

В качестве наглядного пособия по правильному распределению сюжета между игроками можно порекомендовать "шестеренку ролей". Все персонажи выписываются по кругу и между ними проводятся стрелки, отражающие их цели и задачи (например, если А хочет добиться чего-то от Б, то стрелка будет идти от А к Б). По этой схеме вы сразу увидите, кто из игроков будет загружен чрезмерно, а кто — недостаточно; кто из персонажей окажется в центре внимания, а кто — на периферии, и т.п.



▲ Игра "Барраяр: Свет в конце тоннеля".

Что из этого можно сделать?

Все вышеперечисленное относится к теории кабинетных ролевых игр. На практике же все эти общие схемы могут быть погружены практически в любой антураж: фэнтезийное средневековье, вампирские истории, современность или фантастику. Очевидно, что наиболее естественно будет выглядеть кабинетная игра по такому миру, где присутствует замкнутое пространство (например, субмарина капитана Немо или космическая станция "Вавилон-5"). Однако масштабность в кабинетную игру также можно внести — виртуальными методами. Например, если на павильонке разыгрываются политические переговоры, каждый персонаж может располагать виртуальной армией или же другими ресурсами. В случае необходимости он делает мастеру заявку об их использовании, после чего наблюдает за реакцией других игроков. Такая кабинетка может перерасти и в стратегическую ролевою игру, в которой участники регулярно (например, раз в неделю) встречаются за столом переговоров, а в промежутках между сессиями проводят боевые действия (с возможным использованием варгеймов), заключают тайные союзы и занимаются экономикой. Впрочем, это уже совершенно новый жанр, находящийся на стыке ролевых, настольно-стратегических и компьютерных игр. ■



▲ Игра "Российский детектив".

вспомогательного персонажа-посредника (например, дворецкого или глашатая). Главное здесь — иметь возможность наблюдать за ходом игры, корректировать его и разрешать спорные ситуации (например, применение магии или оружия). Полезно предусмотреть несколько ключевых точек сюжета (так называемых пиков), а также различные варианты его развития, чтобы использовать их во время игры.

В поисках сюжета

Среди кабинетных ролевых игр можно выделить ряд жанров. Прежде всего, кабинетки делятся на целевые (у каждого из персонажей есть игровая цель: получить наследство, раскрыть преступление, наконец, просто выжить) и имиджевые (здесь большее внимание уделяется

**Геймер**

Знаете, что бывает, если человек много лет не ходит в отпуск? Если теплыми летними вечерами он чихнет в закрытом помещении, а жаркими летними днями чихнет в открытом? Если цвет его кожи из молоч-

но-белого превращается в зеленый от зависти, каждый раз когда коллеги по цеху возвращаются из Тунисов, Турций, Кипров и из поселка Малые Кургюзятники? Я вам скажу со всей ответственностью — у этого человека скоро поедет крыша! Поедет основательно, со всеми креплениями и гвоздями. Человек начнет бредить, станет агрессивен, а в его запавших глазах появится странный внеземной блеск. Люди будут сторониться такого человека, а завидев издали — поспешно перебежать на другую сторону дороги... От одиночества он одичает и непременно начнет спускаться вниз по социальной лестнице. Сначала медленно, а потом через три ступеньки. Станет небрит, нечесан и страшен. Испытывая затруднения с финансами, этот уже-не-член-общества пойдет побирать по помойкам. Однажды тесной ночью, потеряв остатки интеллекта и подвижный первобытными инстинктами, он нападет со спины на случайного прохожего и как пить дать загрызет его насмерть!! По иронии судьбы несчастной жертвой вполне может оказаться тот самый главный редактор, что когда-то не отпустил его в отпуск! К чему это я, вы спросите? Да ни к чему. Просто в шкафу — акваланг, в Серебряном Бору — нудистки, а Геймер (я, конечно, ни на что не намекаю) один в душной редакции пишет "Почту". Которую вы, между прочим, сейчас читаете... Поэтому читайте на здоровье и не мучайте старика дурацкими вопросами!

Я закончил. Всем привет.

Письмо номера**О плагиате**

Здравствуйте, уважаемая редакция "Игромании"! Купил давеча ваш журнал №07. В нем было опубликовано письмо некоего CHIBASIK'a, ставшее "Письмом номера". Это был трактат на тему буквы "у", весьма смешной, как и ответ на него Геймера. Но! Текст показался мне смутно знакомым. Я порылся в своем архиве и нашел журнал MegaGame №10 за 2001 год. Там, в редакторской колонке, помещался... тот самый трактат про букву "у"! Причем — слово в слово! Даже числа остались те же: 15204, 1409, 13795, 389. Не говоря уж о пассажах вроде: "Компенсируется буквами "п", "е" и "о", "сколько удивительных, уместных слов..." и так далее. CHIBASIK просто переписал текст из номера MegaGame двухгодичной давности и выдал его за свое "исследование"! Плагиат! Он, видимо, рассчитывал, что среди читателей "Мании" нет старых читателей уже почившего MegaGame! Но они есть: это я, а посему считаю своим долгом поставить вас в известность...

P.S. Если вы придерживаетесь принципа "доверяй, но проверяй", то найдите MegaGame №10 за 2001 год и откройте на четвертой странице. Текст, идентичный "Письму номера" — там.

С уважением, Navigator
(Navigator69@yandex.ru)

Геймер

Обмануть пенсионеров, скажу я вам, вообще нетрудно. Особенно если это пенсионеры умственного труда и к тому же приобрели инвалидность на почве игровой журналистики. У меня и справка имеется. Там все четко расписано — по пунктам. Мол, гражданин, известный под кличкой Геймер, действительно не читал всех номеров журнала "Мегагейм".

А вообще получилось действительно красиво. Я тут уже обрадовался дельному научному исследованию, хотел на нем диссертацию защитить, плюс за чем-то выдал на корню предпредпоследнюю самую страшную игроманскую тайну. И все зря. Степень по болтану языком в пространстве ротовой полости мне не дали, директор сделал выговор, и кто-то спер из редакции макет буквы "У" (нам теперь ее по памяти писать приходится).

В то же время ругать CHIBASIK'a последними словами тоже не хочется. Ибо нет во мне четкой уверенности ни в мотивах, ни в предпосылках данной операции. Не хочется верить в то, что двигала комрадом простая крестьянская смекалка, а в попу дуло пустое тщеславие. Быть такого не должно, и быть не может. Скорее всего, имело место недоразумение. Скажем, автор письма просто хотел поделиться с нами веселым приколом и позабыл подписать, что, мол, приколы оный принадлежит перу одного из авторов "Мегагейма". И все. В дальнейшем, я уверен, подобное не повторится. Хотя бы потому, что, как выяснилось, отдельные читатели на страже и чутко блюдают покой "почтовых" границ. Кстати, спасибо Navigator'у. По его милости мне придется вернуть обратно гонорар, который я получил за перепечатку пресловутого письма под своим именем в журнале Playboy...

Письмо №1**О матричной философии**

Прочитал письмо в прошлом номере "Мании" о матрицах и тоже решил написать по этому поводу. Заранее предупреждаю, что все написанное выше — это не мое мнение по данному вопросу, а истина в предпоследней инстанции 8-). Матрицу создало наше общество для удобства восприятия окружающей действительности. Оно само (общество) оградило нас (нас) от 97% втекающей в нас информации. И сделало оно это не от хорошей жизни. Это был единственный способ выжить, сориентироваться в окружающем Хаосе. У К. Кастанеды этот кусочек называется Тоналем, в Западной традиции — Договором, у эзотериков — Базовым Диапазоном Восприятия и т.д. При рождении человек воспринимает все мно-

гообразие мира, но потом (в ходе воспитания) этот диапазон сужается до минимума — общественного стандарта. Но не все так просто — существует несколько трактовок оставшейся периферии (у К. Кастанеды — Нагуаль). Т.к. Нагуаль — хаос, то при желании из этой кучи можно вытащить ВСЕ что угодно, и оно будет реально, а не иллюзией; главное — правильно задать "кодировку" восприятия. Там можно увидеть ауры/чакры и т.п., можно видеть коконы/точки сборки, а можно (после просмотра "Матрицы") — зеленые символы. И Тональ — это тоже всего лишь ОДНА ИЗ возможных трактовок кусочка мира. При желании его можно перестроить до неузнаваемости. Такие понятия, как время, пространство, чувства —



В GTA 3 есть провокационные моменты, один из которых я тебе отсылаю. Правда, картинка немного темновата, но что на ней происходит, понять можно. SVAROG (svarog@list.ru)

это всего лишь удобный способ восприятия надлежащего минимума информации. Ну, на этом, вроде, все. Звонюсь, если коряво/непонятно написал.

Всех благ. Намо. (lord_root@mail.ru)

Геймер

Однако глубоко копнул товарищ Намо. Опасную анархическую тему поднял из глубин эзотерической философии. Тут уж не до компьютерных игр. Того и гляди, нагрянут в "Почту" профессиональные социаналитики и порвут меня с моими куцыми измышлениями на британский флаг. Посему буду осторожен, политкорректен и в терминологии скуп.

Думаю, что идеи Кастанеды и его Нагуаль расширяют тему нашего диалога в такие дали и глубины, что объять их нам в "Почте" будет просто не по силам. Слишком уж глобальна и мощна тема общества как разновидности Матрицы. Слишком интересна и, увы, слишком далека от компьютерных игр. И как бы ни была мне лично симпатична попытка перевести разговор на серьезные философские рельсы — позволить себе мы этого не можем. Тот редкий случай, когда имеет смысл поприветствовать коней и вернуться к своим баранам. То есть фантазировать на тему обычной безобидной "Матрицы", историю которой рассказали нам братья Вачовски. Пусть Нео парит в небесах, а Морфеус махает прокачанной пяткой. Не стоит беспокоить их безмятежность безжалостными выкладками философской мысли.

В любом случае комраду Намо — спасибо и мои наилучшие респекты.

Письмо №2

Я не брежу!!!!

Я живу в матрице. Я не брежу. Мир есть наше представление о мире. Я вполне явственно представляю себе схему матрицы, ее взаимодействия и т.д. Я живу в матрице.

//the Matrix посмотрел 107(сто семь) раз.

The Force will be with you... Always...

iFot (ifot-lynx@mtu-net.ru)

Геймер

Всем оставаться на местах. За санитарями никто не бежит. Во-первых, товарищ может быть буйным, а во-вторых — это свой, из геймерской тусовки. Просто, если немного пересмотреть сомнительного видео экранного качества — можно временно прозреть или временно подвинуться рассудком (точнее я пока не определил). Ибо в этом письме под шизоидной оболочкой скрывается нечто жутко интересное и пригодное для диалога.

Для старта давайте согласимся с тем, что мир — это действительно наше представление о мире. Как я писал в прошлый раз, окружающую действительность мы воспринимаем через несколько встроенных в организм биосенсоров, главные из которых — зрение и слух. Предположительно, механизм восприятия таков: "глаза — информация — мозг" или "уши — информация — мозг". При этом никто не дает гарантию, что наши органы вкупе с клетками мозга дают полную — исчерпывающую — информацию. Известно ведь о существовании радио- и ультразвуковых волн, ни увидеть, ни почувствовать которые человеку не дано.

Возможно, дело тут не только в устройстве глаза или уха. Возможно, наш мозг — несчастное забитое серое вещество, с рождения запитанное в систему общественных отношений, воспитательных канонов, многочисленных "нельзя-нетрожь-положьнаместо" — просто отказывается давать нам всю получаемую от сенсоров информацию. То есть мир — это наше представление о мире. Представьте себе на секунду, что человеческое ухо усердно улавливает все радио- и световые волны, а мозг так же усердно их отсекает просто потому, что тысячелетия эволюции внушили ему, будто нет никаких таких волн, что все это мракобесие и от подобной информации крыша вообще-то может поехать. Вдруг в нас встроен специальный механизм — ограничивающий поток входящих данных, дабы несовершенный мозг не задымился? Представьте себе, как глюкаво выглядел бы мир супер-человека? Если бы мы с вами вдруг научились видеть тонкие эфирные потоки и феерическую гамму космического излучения? И куда бы скорая увезла бы нас в таком случае? Так что мои респекты комраду iFot. Пиши — привезу тебе передачу. У вас, кажется, с четырех до восемнадцати принимают?

Письмо №3

О реализме из всех отверстий

НЕПЕЧАТНЫЙ ТЕКСТ:

... ..

(действительно непечатный! — прим. Геймера)

ТЕКСТ ДЛЯ ПЕЧАТИ:

К вышесказанному хотела бы добавить и одновременно немного ответить "товарисчу" Михаилу aka Zlom'y Chelovek'y из июньского номера сего года... Да, даешь реалистичность в играх! Моря КРОВИЩИ!!! И кучи МЯСА!!! И для повышения сходства с жизнью пусть аватар еще каждый раз представляет своему хозяину определять, куда амуницию вешать. Плюс тоннаж рассчитывать. Да еще, пожалуй, мысли в голову разные пускай

лезть начнут, перебивая доносящиеся звуки и отвлекая от окружающего мира...

И здесь возникает интересная идея: а давайте все жанры в симуляторы переделаем?! Вот ведь сумасшествие начнется! Крадешься себе, за ящиком слышится завывание очередной вражины, и тут тебе мысль в голову пришла: "А не пора бы в туалет?" Причем с каждой минутой все навязчивей (чтоб в следующий раз перед выходом на задание не только боезапас просчитывать, но и кое-что поважнее)... Или вот ситуация: во время битвы с очередным БОССОМ закончились патроны в автомате. Каково действие нормального человека во всех нормальных экшенах? Ессно, автомат за спину, а в руки что еще помощнее да попатронистей, НО ВОТ ТУТ-ТО И ВСТУПИТ ПРОТИВНАЯ РЕАЛИСТИЧНОСТЬ!!! Пока ты дрожащими от напряжения пальцами стучишь по клавише, пытаясь засунуть ствол в карман/за ремень/еще куда-нибудь, оно подло ВЫПАДАЕТ (вот тебе и действительность!), теряются драгоценные секунды, тут уже плюешь на автомат (все равно мертвому не понадобится) и тянешься за спину, где БМГ крепится... а она не вытаскивается, так как ремешок, видите ли, перетянут да руки трясутся... В итоге из среднестатистического геймера (а я знаю, почему в "Игромании" Геймер начинается на большую "Г"!!) мы получим существо с нестабильной психикой, при одном упоминании стрелялок впадающее в безумство... Вдобавок, количество девайсов к компьютеру резко возрастет: калькуляторы, ведро для мусора, номера 01/02/03 на выбор, смиренная рубашка и аптечка со всевозможными успокоительными... Так пускай же, ПУСКАЙ ИГРОДЕЛЫ СДЕЛАЮТ НАСТОЯЩИЙ ЭКШЕН!!!

НЕПЕЧАТНЫЙ ТЕКСТ:

... ..

Smile (mravol_ht@mail.ru)

Геймер

А я, в общем-то, не против. Пущай делают — и пущай потом пытаются продать, а также выиграть все судебные процессы о нанесенном моральном ущербе. Между делом жанр 3D Action освежится и, глядя на такой откровенный стеб, задумается о своем будущем. Лично готов поиграть в подобную игрулину и даже не пожалую для этого последних нервных



Картина маслом: "Банда близнецов". Антон aka MegaAnt, (zouev-eng@yandex.ru)

клеток. Предвкушаю, как у переделанного Counter-Strike появятся новые фишки — вроде случайного осквернения портков и невротического насморка. В обоих случаях пострадавших персонажей противники отыщут без особого труда — по запаху и характерным звукам. Сядет эдакий снайпер-кемпер на de_dust в нычку, достанет свою пушку с оптическим прицелом, лазерной наводкой, ракетным боезапасом и пристежным штыком, да от натуги и оскоромится. И на тот звук полетят в него гранаты вместе с ракетами из Quake III.

Не пойму я лишь одного. Почему Михаил aka Zloy Chelovek вместе с автором данного письма так просто синонимизируют обилие кровавых осадков с реалистичностью? Отчего моря красных телец и кучи мяса считаются признаком правдоподобности и отражением окружающей физической реальности? Неужели, если в игре все полы залиты кровью — она сразу попадает в ранг жизненных и злободневных? Что вообще может быть реального в чрезмерном насилии?

Не стоит, скажу я вам. Не стоит уподобляться нашей убогой кинематографии начала девяностых. Когда чем чернушней и злобнее был фильм — тем более "объективным" он считался. Степень приближенности к бытовой действительности определялась количеством голых тел, обилием бандитских разборок и наркоманских тусовок.

Не стоит отправлять компьютерные игры по тому же пути. Лучше пусть в них будет больше цветочков, кактусиков, рыбок, миленьких котят и хомячков. Пусть придут телепузики и весело запрыгают мишки Гамми! Пусть нам покажут покемончиков и Барби! Пусть все они соберутся вместе и споют нам добрую песенку, непременно взявшись за руки! А пока они будут петь, всех их можно будет легко ЗАМОЧИТЬ, ПОРВАТЬ, ИСКРОМСАТЬ В КАПУСТУ, ПОШИНКОВАТЬ И ИСКАЛЕЧИТЬ из моего маленького плазмаганчика...

Письмо №4

О геймерской внешности

HALLO, Геймер-"почтотворец". Решил написать о проблеме, весьма серьезной проблеме обезображивания ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ВНЕШНОСТИ! Любый геймер, сидящий за

Gamer's dream



Сваял недавно веселую картинку о мечте любого геймера, оцените! Ant aka MilliMitR@GE (leto@online.ru)

компьютером, не замечает, как проходит 1 час, 2 часа, 3, 4, 5... Но со временем эти потраченные часы дают о себе знать. Слабонервных последующие строчки могут шокировать — появляются синяки под глазами, организм начинает истощаться, худеть, портится осанка, (как правило, развивается сутулость), и ты становишься ХЛЮПИКОМ, который не может за себя постоять. Но самое ужасное в том, что твоя внешность становится не привлекательной для противоположного пола!!!

P.S. Выше сказанное не относится к тем, кто следит за собой. А других ГЕЙМЕРОВ я призываю следить за своей внешностью, так как от этого зависит ваша дальнейшая личная жизнь.

С уважением Bond#007 (stalkyra@inbox.ru)

Геймер

Приятно поразило то, как комрад радуется геймерской привлекательности для глубоко противоположного пола. Три восклицательных знака! Так что даже задумываешься о собственной нелегкой судьбине и половозрелом призывном возрасте. Придешь таким кандебобером на свидание с девушкой, а та — хлобысь, и в обморок. Ибо морда синяя, небритая, помятая, узкая и вообще — неспортивная. Одно огорчение, а не морда. Ну и конечно — физическое состояние. Худому организму завсегда в критических ситуациях тяжело приходится. Может ветром с поля боя сдуть или пролетающей пылинкой насмерть пришибить.

Но самое главное — это облегающий все это дело плотным слоем непроходимый пессимизм. Сутулясь и гнобя собственное здоровье за компьютером, всегда хочется на самурайский манер уйти из жизни красиво. Чтобы все плакали и говорили: "Помните, каким он парнем был?". И пусть они знают — какого уникального человека потеряли...

На мой скромный взгляд, опасения Bond#007 вполне логичны, но немного поспешны и отдают максимализмом. Не дай бог, нас сейчас читают впечатлительные и созрелые для проведения воспитательных работ родители. Увидят такое письмо и вмиг заменят своему чаду персональный компьютер на персональный турник. Будут неправы, ибо следить за собой, конечно же, надо, но игры, в общем, тут не при чем. Если товарищ — славный геймер, преданный игре, но при этом не следит за цветом лица и амбре изо рта, то это исключительно проблема его личной лени. Вполне пойму девушку, которая даст такому кавалеру от ворот поворот впридачу с волшебным пенда-

лем. И не пойму геймера, который делает из всего этого недвусмысленный вывод о вреде компьютерных игр...

Посему играйтесь на здоровье и безжалостно мочите лень здоровым смыслом и толстым гормоном. Пусть девушки любят не только простудных летчиков и рыбных моряков — но и всесторонне развитых контров и симметрично причесанных терроров. Лично я готов на собственном примере продемонстрировать чудеса самодисциплины и правильного распорядка дня. Как только допишу "Почту", пройду пару-тройку залежавшихся игрулин, попью пиво у ларька, схожу в кино, схожу в клуб, опять схожу в кино и опять в клуб — и сразу после этого сбрую свою красивую бородищу.

Письмо №5

О русском языке

1. Это персонально редакции!

Здорова, Геймер! Привет, Катя... Заметил, что в последнем номере "Мании" вы опустили тему ников. Я считаю, что этого делать ни в коем случае не следует, поскольку тема очень важная, и требующая внимания к ней из номера в номер. Поэтому считаю необходимым... Нет, даже требую (на правах постоянного читателя), чтобы тема о никнеймах регулярно появлялась на страницах "Игромании".

2. Собственно письмо.

Хочу выдвинуть проблему русских букв в никах... Да, это действительно проблема, поскольку на любом игровом портале, где разрешены русские буквы, в никах сплошь и рядом киллеры, крутые, и все английскими буквами... Я не пойму! Нет, я действительно не пойму!!! Неужели русский язык так беден, чтобы писать НЕРУССКИЕ слова? Что за тотальный американизм? Не считите за рекламу, но web-игра, в которую я частенько играю (БК), тоже пестрит английскими никами со всякими ",@,*,&,% и т. д. В общем, я выяснил, что соотношение русских и английских ников в БК — 1/4!!! Это никуда не годится!!! Почему, к примеру, нельзя написать просто "Денис", а не "#~DENNIS~#". Вы со мной согласны?

Геймер

Тему мы не опустили. Просто среди последних писем ни одной свежей идеи или постулата не нашлось. Народ охотно рассказывает про свои ники, но делает это так протяжно и задумчиво, что просто нет возможности напечатать. Собственно, как только — так сразу. С радостью помусолим интереснейшую тему еще с десяток раз. Опять же до сути и до серьезных

открытий мы так и не доперли. Застрали где-то на полпути между безуспешными попытками классификации и авторскими интерпретациями моего несчастного ника.

Теперь по поводу русских букв и русского же языка. Все дело, вероятно, в том, что латинские символы в частности и английские словечки в целом стали в последнее время модной "фишкой". "Кульной фенечкой", которую всем охота "заюзать", и пусть даже оно не в струю — все равно "руль". И это действительно влияние могучей американской культуры. Слишком плотно наши государства взаимодействуют с некоторыми пор и слишком много молодежных СМИ исподволь пропагандируют англицизмы и американизмы в соусе современного разговорного стиля. Чего стоит только любимый мною журнал "Куль". Вот уж где рассадник и, прости господи, — цветник языкового мусора. Недаром я выписываю его с 1993 года и уже обвешал весь туалет плакатами Backstreet Boys.

А между тем, русский язык чрезвычайно богат как в плане интересных словечек, так и в плане чудных ассоциативных символов. Как вариант — в тех же Combats было бы здорово поименоваться каким-нибудь былинным богатырем — Ильей Муромцем или Мишкой Квакиным. Привнести в игру момент скользкой неожиданности и застолбить аббревиатуру ВЛКСМ (Всем Ламакам Капец Случиться Может). Напрячь лингвистические познания и провести обратный процесс, когда из английских слов будут формироваться исконно славянские — как, например, "мир, дверь, мяч", произнесенные по-английски слитно.

Написал я этот текст, с довольной мордой откинулся на спинку кресла и сконфуженно захихикал. Ибо для человека, не имеющего в сво-



Томми зашел потанцевать. Антон aka MegaAnt (zouev-eng@yandex.ru)

Рыжий (zhich@mail.ru)

ем никнейме ни одного русского корня, — текст получился вполне приличный. С завтрашнего дня переименовываюсь в "Игруна.собака.ру" и начинаю ходить на курсы повышения грамотности. Пока же просто закемперюсь в бэд и посплю пару хауэров до монинга.

Письмо №6

О спасении человечества

Привет, редакция журнала "Игромания"! К вам я обращаюсь со вполне серьезным опасением. На одном из сайтов большой сети интер-

нет я нашел статью под названием "Третье обращение к человечеству". В ней расписаны требования так называемой КОН (Коалиционный отряд наблюдателей). Они предлагают вступить в их коалицию. Все разумные расы уже вступили или думают об этом. Если мы не вступим в Коалицию, в будущем человечество настигнет циклон, который сотрет с Галактики нашу расу. Устав Коалиции и описание его структуры и деятельности могут быть переданы человечеству для ознакомления без каких-либо дополнительных условий по первому его требованию, обнародованному правительством любого из четырех крупнейших государств или Секретариатом Лиги Наций.

Уважаемая редакция, а что, если это правда? Ведь президенту ничего не стоит обратиться в прямом эфире с просьбой? Ведь если это правда, то наша раса обретет друзей и станет более великой и разумной! Бред, но...

Boom (Simax45@mail.ru)

Геймер

Прикол из разряда "писем счастья". Чей-то развеселый прикол, позабытый с первого апреля. Представляю себе счастливые лица избирателей из лечебницы имени Кашенко, когда они заслушают обращение любимого президента к инопланетянам. Уверен, всем поддержавшим данный проект политическим деятелям отведут светлые, солнечные палаты, дадут свежие смирительные рубашки и усиленное питание.

На мой скромный взгляд, верить такому бреду нельзя. Хотя бы из-за простых и очевидных противоречий. Меня лично просто умиляет большая, сильная и страшно добрая коалиция, которая действует по принципу "гопайте до нас, а то в глаз". Не сомневаюсь, что "все разумные расы уже вступили или думают". Кому охота быть стертым с лица планеты каким-то подозрительным циклоном? Нет уж — лучше вступить и тоже стать великим и разумным — глядишь, дадут из бластера по зеленым человечкам пострелять в перерывах между электросудорожной терапией и прогулками во дворе больницы.

Так что, как правильно отметил Boom, — полный бред. Равно как и "письмо счастья" и реклама "Центра американского английского", чтоб им обоим пусто было. Подобные "килограммы лапши" в глобальной Сети распро-

странены повсеместно. Чего только стоит сайт, где каждому желающему можно заказать место в летающей тарелке, которая за пять минут до конца света милостиво подберет на борт всех избранных и уверовавших.

На мой скромный взгляд, единственный достойный внимания сетевой ресурс — это www.igromania.ru. Мы без наценок реализуем топливо для межпланетных перелетов и имеем официальную лицензию для оформления галактических виз. При этом наши слоны — всегда свежи, а при звуках флейты просто звереют.

Мы в Сети

Геймер

А я ведь предупреждал! Я ведь говорил — не трогайте вы этот Vice City. Не покупайте, не устанавливайте и тем более — не запускайте. Ибо вирус, троян и жуткий снифер. Ворует все свободное время и толкает на подвиги. Что наглядно доказывает наша последняя подборка ссылок. Лихорадке GTA: Vice City посвящается.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.driver3.ru. Единственный русский сайт сразу по двум играм: Driver 3 и Grand Theft Auto: Vice City. Патчи, моды, машины, статьи, а также ПОЛНОЕ прохождение GTA: Vice City.

2. www.gtamods.narod.ru. Сайт об игре GTA: Vice City. Статьи, самые последние автомобили, моды, skins. Обновляется каждый день.

3. <http://kimaev.narod.ru/gtavc.htm>. На этом сайте все для новой игры GTA: Vice City. Коды, программы, моды и многое другое. Сайт регулярно обновляется.

4. <http://fifa2003.cdsell.ru>. Сайт, посвященный всеми любимой FIFA 2003 от "fifa team". Отличен от многочисленных подобных сайтов тем, что имеет огромный склад всевозможных файлов и дополнений для "Фифы", который регулярно пополняется новинками.

5. www.fifa-izhevsk.da.ru. Сайт ижевской "Фи-

фа-лиги". Пока сайт посвящен только одному турниру.

6. <http://greyheaven.nm.ru>. Сайт строящейся игры "СЕРЫЕ НЕБЕСА". Кратко об игре: интересный постапокалиптический мир, наполненный лучшими чертами RPG от первого лица! Проект "СН" — достойный продолжатель дела Fallout'a, Resident Evil'a и еще не вышедшего S.T.A.L.K.E.R.'a. Уже сейчас в нашей команде над проектом трудятся 4 художника и 3 программиста! До мельчайших подробностей продуман и задокументирован мир игры. Отрисованы эскизы. На данном этапе приступили к созданию 3D-моделей персонажей и существ. Проект не является коммерческим. В команду требуются интересные художники и умелые программисты!

7. <http://autosalonnfs.boom.ru>. Автосалон самых новых и лучших дополнительных машин для игр NEED FOR SPEED: HIGH STAKES (NFS 4) и NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 (NFS 6).

8. <http://allresident.narod.ru>. Сайт полностью посвящен жанру survival horror и играм из серии Resident Evil, Dino Crisis и Silent Hill, а также фильму "Обитель Зла".

Геймер

Следующая встреча намечена на сентябрь. В нем, сентябре, уже случится начало учебного года. Времени до него, как всегда, — в обрез. Посему рекомендую немедленно сунуть оный журнал в рюкзак, собрать манатки и махнуть на отдых. Пусть затасканные джойстики немного отдохнут. У них впереди осеннее-зимняя страда, предвещающая массу интереснейших игровых продуктов.

Главреду не угрожал, на плагиат не ругался, эзотерической философии не испугался, телепузики не калечил, чистить зубы геймеров не заставлял и в межпланетных коалициях не участвовал

Геймер

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



"Это все, конечно, шутка!" Прислали: Павел Григоренко aka GraeG (GraeG@rambler.ru) & Антон Суслов aka ZloY_ZusuL (AntonSusloff@rambler.ru)

Федор Чешко

САКЛИ АГНЕЦ

Я спрошу у них, у мертвых:
Бьют ли на том свете морды
Нам, лжецам?
Р. Киплинг

Это был не туман — туман не бывает грязно-рыжим, охряным, ржавым. А дым не уронил бы в долину знобкую промозглую сырость.

Коварная смена освещения подловила лейтенанта на перебежке через каменистую бестравную плешь. Оно бы, вроде, и на руку получилось, а все равно... Минут двадцать пролежал в трепаной ветрами чахлой "зеленке" на гребне; до малейших деталей высмотрел и рассчитал путь туда, на противоположный склон, к проклятой Шайтан-Сакле — чтоб наверняка, единым духом... Чтоб как учили: семьюжды семь раз отмерь до, потому что во время чаще всего даже отрезать будет некогда.

Вот тебе и высмотрел.

Отмерил и рассчитал.

В единый миг все стало другим: тени, звуки, запахи, ветер стронулся нелепый какой-то — поперек ущелья, как раз туда, к Сакле... И пришлось прямо на бегу, с полушага кидаться в сторону, щучкой нырять в кусты... дьявол бы их, кусты эти... помесь ежевики с колючей проволокой...

А позади, через встопорщенный чахлой "зеленкой" скалистый гребень, переваливалось буро-сизое месиво. Переваливалось, клубилось, в клочья драло само себя о раскоряченные увечные ветви, по-слепому нашаривало склон мглистыми щупальцами и такими же щупальцами подминало выцветший клепот скудного ущельного неба... Вот уже и добела разжаренный солнечный диск, будто сорвавшись, ухнул туда, в жадную ржавую хлябь, прощально и тускло блеснув выставляющей бронзой; и хлябь тут же взбухла отечной хворостной желтизной...

Туча, мать ее!

Всего-навсего туча.

Вот тебе и "трехлетний опыт экстремальных боевых действий". Опыт — он внизу остался, на равнине. А здесь все другое.

Н-ну, и что теперь?

Это ведь только сдурю может показаться, будто если средь бела дня смеркло, то подкрадываться полегчает. Звуки во влажном воздухе живучей и громче, а что видимость хуже, так ведь это и для крадущегося тоже... А скрадываемые только насторожатся, коли не дураки... а они — те, в Сакле — точно не дураки. И еще ветер проклятый от тебя к ним... Господи, только бы у них собаки не оказалось!

Стал-быть вариантов не бог весть сколько. Либо все по новой (с той разницей, что давеча на гребне лежку ты себе тщательно выбирал, а теперь...); либо ждать, пока хренова туча свалит к своей хренотучечной матери (на ветру ждать, в прозрачных кустах, и поди знай сколько); либо...

Лейтенант рассеянно тронул щеку и уставился на выпачканные красным пальцы. Только теперь до него дошло, что лицо изрядно сад-

нит. Проклятые колючки... Совсем плохо: запах пота дэзом перешибает, а запах крови (увы!) нет. Вот и выходит: единственный оставшийся вариант — последний. То бишь, на вопиющее изменение обстановки облокотясь, продолжать прерванное занятие. Причем в темпе.

Продолжил.

Рывок (отклонение от азимута плюс двенадцать, полтора десятка шагов, отдельно лежащая коряга). Упал, перекатился, вдох-выдох. Так, пока вроде тихо.

Рывок (отклонение минус десять, дюжина шагов, валун). Упал, пере... замри!

Растяжка. Или сигналка, что вряд ли намного лучше: только задень — хлопок, свист взмывшей ракеты, а через миг-другой и плотный огонь в четыре ствола... То есть, наверное, в три: вряд ли Бек лично вяжется...

Ладно, на сей раз пронесло. Вдох-выдох, вдох-выдох... Марш!

Отклонение ноль, двадцать шагов, русло ручья. Глубокое русло, широкое, этакий плоскодонный каньончик, но подходы совершенно лысые. И нехрен изгаляться: спурт пригнувшись, прыжок с ходу (подальше, под самый тот берег). Плеск под сапогами — замереть, скорчиться, выждать...

Разговор?!

Нет, это ручей бормочет. Негромко, монотонно... ублаживающе... Даже если близ Сакли впрямь поднимется шум, все равно отсюда ничего не расслышать, любые звуки извне забормочет, забаякает это журчание. Плохое место. Впрочем, твой недавний прыжок это журчание точно так же забормотало-занавесило. И любую оплошку при ходьбе (все-таки не дай Бог!) — тоже...

Вот и тронулись дальше. Порядка тридцати метров вверх по течению. Вплотную к обрывчику (он удачный, нависающий, с травой наверху). Ручей узкий, а русло широкое — нарыто весенними половодьями; ржавая галька мелка и плотна, почти не хрустит... Странно, вода быстрая, прозрачная до невидимости, откуда же этот острый запах гниющей тины?

К черту лирику, сказано! Лучше не забывай про часового.

Итак, повторим условия задачи.

Первое: вести наблюдение изнутри Сакли трудно (единственное окошко слишком мало, узехонькая дверь в торцевой стене, ориентирована на ущельное устье).

Второе: за склоном, по которому ты припожаловал, особо следить не должны — он почти голый, а от противоположного гребня "зеленка" дотягивается чуть не до самой Сакли.

Третье: этих, в Сакле, мало.

Из всего изложенного помимо прочего следует, что часового наверняка один. За двадцать минут наблюдения (жаль, большего позволить себе было никак нельзя — кстати, а почему?) ты его так и не заметил, но он, наверное, бродит по ту сторону этой боевиковской дачи, лишь изредка отрываясь от ближней к нему "зеленки" и поглядывая сюда. Только все

это домыслы. Единственно, что не наверное, а наверняка: не может у них тут не быть ни одного часового, или дозорного или как он там у них... Не могут они надеяться только на растяжки-сигналк...

Вот, кстати, еще одна. Значит, водопойная тропка близко — не за тем ли поворотом русла?

Так...

"Калахарь" — затвор (порядок), подствольник (порядок), дуло (чисто). Пистолет, гранаты, финка за голенищем... порядок. Н-ну-с, вашбродь, с Богом!

Тропинка — лента влажной глины, вдавленная в травянистый откос. На середине лейтенант все-таки поскользнулся, вывороченный каблуком щебень звонко отщелкал по гальке там, внизу.

Лейтенант так и влип в глину. Очень уместно вспомнилось, как три года тому он, тогда еще бывший зеленой "зеленки", в почти вот такой же ситуации недосдержал тихое, но исключительно экспансивное "м-мать!...". Ключицу и локоть до сих пор на ненастье ломит...

Ну как, все тихо?

Вроде тихо.

"Будем надеяться, в здешних местах случаются не менее громкие звуки", — это Рокстон сказал или Челленджер?

Вдох-выдох, вдох-выдох... Пошел!

Докарабкался. Приподнял голову над обрывом. Никого. Тихо.

Длинными бесшумными прыжками как перелетел вытоптанную пустошку меж берегом и Саклей; вжался спиной в стену, по-сухому сложенную из дикого камня; замер.

Клубятся, тянутся, корчат из себя небо желто-седые мокрые космы; ненастная дымка, густая, будто ржавой пылью присыпает округу, оскопляет цвета, увечит объем и даль; назойливо плачется о чем-то ручей; шушукается с ветром опушка недалекой уже "зеленки"... И где-то, наверное, возле самой этой опушки едва слышно хрускает. Потом, зарезиненную секунду спустя, хрускает еще раз, ближе — словно бы камень о камень. Еще мигом позже длинная выстеленная тень Шайтан-Сакли оттопыривается небольшим бугорком. Сбоку. С того боку, который изображает развернутую к ущельному верховью торцевую стену.

А еще через миг из лейтенантской руки вымелькнула граната — наискось через крышу. Тот, прилепившийся к торцевой стене, успел, кажется, все понять и упасть, но... Когда старая добрая "фенька" рвется метрах в двух над землей, тут уж точно по той приговорке — хоть стой, хоть падай.

Вторая "фенька" незамедлительно гулькнула в окошко (это для вести наблюдение оно высоковатое-маловатое, а для гранаты самое то).

Стена дернулась, будто норовя отшатнуться от лейтенантской спины; из окна хлестнуло чадом, известковой пылью, какой-то трухой...

Перехватив "калахарь" по-боевому, лейтенант вдоль стены метнулся к углу Сакли, к тому торцу, где дверь (где была дверь — теперь-то ее наверняка вышибло). После гранатной ата-

ки просто напрашивается пара-тройка очередей внутрь. Контрольных. Для верности.

Да, очереди напрашиваются просто. А мы, ваш-бродь, будем напрашиваться с умом...

Лишь на самую чуть успев высунуться из-за угла, лейтенант внезапно кинулся в сторону. К ручейному руслу. Со всех ног, даже не пригибаясь. Туда, в русло, он прямо с ходу нырнул головой вперед; перекувыркнувшись, упал на ноги и, чиркая плечом по глинистому откосу, не снижая темпа, понесся к ближайшему его выгибу. Самым краешком сознания он успевал отмечать, как резануло, похоже, с двух точек, по стене (по торцевой стене — там, куда он якобы собирался выскочить); как через миллисекунду какую-то после его прыжка брызнул ключьями дерна гребень берегового обрыва... А только-только лейтенанту успелось юркнуть за поворот, позади тупо и глухо, как в мокрый провислый бубен, ударил гранатный разрыв.

Вот так.

Кабы Бек и его люди были идиотами, не охотилось бы за ними столько времени столько народу. А сюда запустили бы не тебя, а самонаводящуюся ракету.

Конечно же, они дневали в "зеленке", а Сакля им требовалась в качестве такого индикатора — на случай явления вроде тебя.

Что ж, маэстро, увертюра сыграна в лучшем виде: уяснил положение, показал себя противнику натасканным, но заурядноватым любителем, вольным охотником за наградными; вынудил противника озвереть и вообразить, будто дичь теперь ты. И у них уже минус один, так что план даже перевыполнен. Можно приступать ко второму акту, каковой при удачном раскладе должен оказаться также и послед...

Рыжая глина откоса, ржавый галечник, ключья пены на стремительной прыгучей воде — все, все раскололось рванувшей в рост белой ослепительной трещиной.

И все кончилось.

Все.

Все.

Все.

— Да, несообразностей многовато. Солнце за тучей, дымка, а тени там у вас отчетливые, контрастные... Физические ощущения запаздывают — боль, например... Запахи неестественные... И еще... Я так понял, что в этой штуке можно поместиться только в одиночку. Но в реальных боевых условиях...

— Без проблем, — перебил кто-то из сидящих за "совещательным" Т-образным столом. — Можно запараллелить практически любое количество аппаратов.

— Это мелочи, — директор раздраженно отпихнул чашку, недопитый кофе выплеснулся на до блеска надраенную столешницу. — Это все потом, в рабочем порядке, обговорите с нашими исполнителями. Вы, я вижу, до сих пор не поняли, чего мы от вас хотим!

Он принялся объяснять, чего именно какие-то маловнятные "мы" хотят от лейтенанта.

Лейтенант, естественно, не слушал.

Лейтенант рассматривал молоджавое директорское лицо, медленно набухающее красными пятнами, гладкие налосьененные щеки, фасонистые остро взблескивающие очки... Рассматривал и подумывал об оплеухе. Не о крепком мужском ударе, а именно о пощечине. Хлесткой и звучной. Чтоб очки да вставные челюсти разлетелись по противоположным углам огромного кабинета.

Нет, особой неприязни лейтенант к директору не испытывал, и про себя даже звал коллегой. Хотя он, лейтенант, к агентурной

разведке прямого отношения никогда не имел. А этот...

Есть люди, действительно увлеченные своим делом. Есть другие, более ли менее честно делающие дело, более-менее свое. А этот...

Этот, похоже, всю свою сознательную жизнь посвятил главному шпионскому занятию: он внедрялся. Не в коридоры Кремля, не в дебри Пентагона, а на место, дорваться до которого очень хотелось (престиж-зарплата-итэда) вопреки наличию отсутствия объективных данных (такой, например, мелочи, как талант).

Директорский монолог продолжался, и конца-края монологу оному не предвиделось. Десяток приглашенных институтских деятелей главным образом смотрел в директорский рот. Лишь двое до нахальства самоуверенных старцев (вероятно, из не успевших опочить столпов-основателей), едва озабочиваясь приглушать голоса, обсуждали нечто, явно к теме совещания относящееся слабовато. Дескать, кем-то там усовершенствованный какой-то "гипноусилитель нашей "Сфере" не конкурент, поскольку под внушением даже крутейший профи вроде вот этого (снисходительный кивок в лейтенантскую сторону) будет работать без инициативы, как... э-э-э... робот (хе-хе!), и при малейшем отклонении ситуации от заданного наперед алгоритма сядет в (хе-хе!) лужу. Стало быть, гипно можно всерьез рассматривать лишь как вспомогательный элемент какого-нибудь оригинального решения, для придумать которое надобно иметь такую особую проволоку в голове или хотя бы факел в... хе-хе-хе!"

А Франкенштейнч демонстративно глазел по сторонам. Красующийся в углу макет имитатора, отражения люстр в зеркальном паркете, лики столпов-основателей (опочить успевших) на обшитых полированным дубом стенах, пыльная березовая роца за огромным — во всю стену — окном... Все это, похоже, старика интересовало гораздо сильнее директорской лекции.

Франкенштейнчу директор явно не нравился *очень*. Это лейтенант понял еще утром, когда его начальник, собираясь на институтский совет, втиснул телеса в мундир и во внешний вид образца "Наш-Честный-Простой-Служака-Которого-Подчиненные-Кличут-Батей".

Судя по нарастающему нервному поерзыванию, ученая институтская братия стремительно теряла терпение. А лейтенант и подавно. Оно понятно, каждый прикрывает свою задницу как может, но по совершенно уже неприличной затянутости монолога ясней ясного было: директорскую задницу как следует прикрыть нечем. Так сколько же можно время тянуть? И еще тон этот его... Обвиняемый, вдохновенно играющий в прокурора... Но старик-то почему все это до сих пор терпит?

Лейтенант начал было подозревать, будто его достопочтенный начальник умышленно переваливает инициативу на подчиненного. Имелась, имелась у старого жирного брюзги такая привычка — учинять тесты на самостоятельность без предупреждения и даже в куда более ответственных ситуациях. Кстати, на самом деле подчиненные никогда его не кликали Батей. Подчиненные кликали его Франкенштейнчем. И отнюдь не только за некоторые специфические особенности внешности.

Нет, брать на себя инициативу лейтенанту не выпало.

По-прежнему не глядя на директора и вообще ни на кого не глядя, старик издал звучное "кхгм!", и директор смолк. Моментально. На полуслове.

— Я, извиняюсь, всякой научной тарабар-

щины не понимаю, — увесисто врубился в неловкую паузу честный простой служака доктор психологии Франкенштейнч. — Я понимаю так: мы у вас покупали имитатор, а вы нам всучили хрен-зна-шо. Стоящий дорожке танковой роты способ гробить ребят — вот что вы нам всучили. Из такой... как вы бишь... из па-ра-гиг-мы такой и будем исходить. Нет?

— Давайте пока воздержимся от выводов, — ухоженное директорское лицо снова пошло красными пятнами, — В конце концов, объект "Сфера" принят госкомиссией. И, если не ошибаюсь, на акте приемки ваша подпись, генерал, как бы не выше других. Так что повремените с обвинениями. Нужно прежде всего найти и устранить причину.

— Вот и я об том же... — Франкенштейнч грузно уперся веснушчатыми кулаками в стол, поднялся. — Только прошу не забывать: на этой вашей "Сфере" успели обучить пятерых. И все пятеро погибли в первом же деле. А дело-то для начала им, извиняюсь, не самое сложное поручили.

Он двинулся в обход стола, и институтские деятели с неестественной одинаковостью заповорачивали головы вслед.

— Тогда и я попрошу... — Директор тоже встал. — Попрошу помнить... "Сфера" — плод многолетнего труда коллектива, не имеющего (это не просто слова!) равных в мире. Это первое. Второе: армиями развитых стран давно признано, что тренировка личного состава на обучающих компьютерно-механических виртуимитаторах во всех отношениях выгоднее других методик. Тут не только экономия средств, тут и неограниченные возможности моделирования любых боевых ситуаций, и безопасн...

— Константин Евгеньевич!

Нет, запоздал он, этот предостерегающий оклик худого, очень морщинистого блондина (кажется, главного здешнего психолога). Директор и сам уже осекся, поспешно отдернув взгляд от все-таки не сумевшего совладать со своим лицом лейтенанта.

Секунда неловкого молчания.

И снова директор — уже без подъема, сбивчиво, торопливо:

— В конце концов, в разработке активно участвовали эксперты минобороны... Ситуационная составляющая программного обеспечения почти полностью ваша... И международный опыт... Да, никому до нас не удавалось создать универсальный имитатор для пехоты; а для спецназа вообще никто не пытался даже... даже американцы не... Но другие рода войск — авиация, например, танкисты — давно уже почти полностью перешли... космические войска вообще иначе никогда не могли дресс... то есть тренировать своих... из имитатора — сразу в реальн...

Полускрип-полувизг, внезапный и отвратительный.

Начавший было овладевать собой директор подавился недоговоренным, раздраженно заозирался.

Причиной скрипа оказался Франкенштейнч. Он успел добраться до макета "Сферы" и теперь рассеянно проворачивал на турельной станине доходящий ему до подбородка (второго снизу) решетчатый шар, внутри которого просматривалась кукла в виртуальном сенсор-скафандре.

— Это что, и настоящий вот так же, извиняюсь, воет? — хмуро осведомился старик, не прерывая своего занятия.

— Нет, — буркнул директор.

— А как он, — кивок всеми подбородками на опутанную проводами куклу, — как он может там лечь? В смысле, ползти — как?

— Уж поверьте, может. Еще вопросы?

Упорно гнувший линию простого вояки Франкенштейнч вскинул ладони (мол, вопросов более не имею) и направился к своему месту. И сказал:

— Давайте-ка все-таки дослушаем *нашего* спеца. То, что там армейская наука раньше вам помогала — это, извиняюсь, конечно да... Но таких профессионалов своего дела, как вот господин лейтенант, в мире тоже не шибко много. Давай, лейтенант, излагай, что ты там нанюхал!

Директор пожал плечами и сел.

— Многого "нанюхать" за один-единственный раз не удалось, — сказал лейтенант, вставая. — Тем более, что тест (в целях экономии времени, вероятно) прервали...

— На самом интересном месте, — нетихо вставил кто-то из институтских бонз. — Дяди-бабки не дали мальчику наиграться.

— Такая резкая смена... гм... обстановки требует слишком больших сил на реадaptацию к реальной действительности, — подчеркнуто любезно осклабясь, пояснил лейтенант (мол, жрите, падлы, мы тоже изъясняться умеем).

— Значит, смоделированная реальность достоверна! — прокомментировал тот же голос. — И, значит, к нам никаких претензий...

Лейтенант осклабился еще любезней:

— Что касается достоверности смоделированной реальности, то есть одна, извините, очень большая, в глаза бросающаяся хыба: там не страшно...

Он медленно, всем телом развернулся на явственный издевательский смешок, тяжело вперился в пухлого коротышку, ехидно щурящего пороссячи глазенки.

"Ах ты, гниденыш! В жизни, небось, не испытывал ничего страшней начальничьих вздрюков, и то, поди, еще в приемной торопился портки спускать — плевать, что у всех на глазах, лишь бы начальство драгоценное не утруждалось ждать... А тут тебе смешно?"

Вслух он, конечно, этого не сказал, но все-таки, наверное, телепатия есть на свете: под лейтенантским взглядом развеселая коротышка улыбочка стремительно потускнела.

— Видите ли, — заговорил лейтенант, сдерживаясь, — ваша смоделированная реальность по сути всего лишь компьютерная игра... Да-да, пускай и очень совершенная, и все такое, но по сути — игра! — взял он тоном выше, перекрывая возмущенный гомон и скрип кресел под заерзавшими ногами. — А игроку не приходится опасаться за свою жизнь! Меня в свое время тоже натаскивали на всяких-разных тренажерах (не таких, конечно, крутых). А только стоило чиркнуть над ухом первой же настоящей пуле, как весь этот понарошковый тренинг накрылся, прошу прощения, медным тазом!

— Молодой человек, ранения там, в виртуалии, весьма болезненны! — прорезался сквозь крепнущий гам брюзгливый старческий голос.

— Это совсем не то же... — начал было лейтенант, но его перебил новый выкрик:

— Так что, прикажете убивать и ранить по-настоящему?!

И еще кто-то выцедил:

— Говорил же: подпусти только к делу вот таких мясников...

— Господа, спокойней, пожалуйста! — повысил голос директор, неприязненно посверкивая очками на лейтенанта. — Каждая точка зрения имеет право...

— А между прочим, этот молодой человек совершенно прав, — поднялся вдруг со своего места обильноморщинистый глава институтских психологов. — Вы позволите, Константин

Евгеньич? Спасибо... Так вот, прав этот юноша. Мой отдел, если присутствующие помнят, уже обращал общее внимание на этот аспект проблемы, но, к сожалению...

— Что, опять будете распространяться об изначальной порочности самой идеи исключительно имитационного тренажа? — вскинулся ехидствовавший давеча коротышка.

— Отнюдь. Просто мы успели найти решение этой задачки. Вы позволите, Константин Евгеньевич? Благодарю... Так вот, образно говоря... — морщинистый с юмором покосился на простого служаку Франкенштейнча (тот, отдуваясь, сосредоточенно хлебал подостывший кофе), — ...образно и доступно всем говоря, суть нашего предложения можно свести к пребородатому анекдоту. Угодил как-то служить на одну погранзаставу кореец. Дали ему овчарку, послали в наряд... Возвращается один, без псины (сбежала, говорит). Дали другую — та же история. Дали третью, а следом послали... э-э-э... соглядатая. И выяснилось: отводит это кореец песика за первый же поворот, убивает, жарит на костерке, и, значит, кушает. Посоветовались отцы-командиры, вызвали гипнопсихолога и тот давай собачке внушать: ты не кореец, ты грузин... ты не кореец, ты грузин... Внушил. Дали собаку, отправили в наряд — опять без собаки возвращается. Еще раз послали соглядатая. И что, думаете, оказалось? Завел экс-кореец несчастную животину за поворот, поставил перед собой и ну пассы руками творить: "Ты нэ сабака, па-анымаешь, ты маленкий жи-ирный барашек"...

Морщинистый психолог победоносно оглядел присутствующих, будто бы дружного хохота дожидаясь (не дождался); продолжил:

— Так вот, мы предлагаем очень простой способ раз и навсегда обезопаситься от повторения бессмысленных трагедий...

●●●

Там, впереди, через высиненный далью скалистый гребень переваливала кудлатая бело-сизая хлябь. Переваливала, клубилась, мгlistым языком тени слизывала с ущельного склона ржавчину галечников, блеклое лоскутье чахлах "зеленок"... И вдруг, словно облизанное пришлось не по вкусу, вздыбилась, растрепала отсыревшую свою седину по ледяной шире пронзительного горного неба... Вот уже и солнечный диск сорвался во вспухающее ватное месиво, прощально мелькнул воспаленной сочащейся язвой, и вата мгновенно набухла кровью...

— Глупо, — сказал Франкенштейнч.

Лейтенант, замерев с недонесенным до глаз биноклем, озадаченно уставился на начальство.

Франкенштейнч был мрачен. Самым уместным для нынешнего склочного утра он счел имидж "усталый Айк", ближе к полудню попытался сменить образ на что-нибудь не столь мучительное для окружающих, но вконец запутался в психотипах и, махнув рукой на профессиональную гордость, стал просто самим собой... кажется. Такое уже случалось (хоть и очень нечасто), и всякий такой раз лейтенант укреплялся в подозрении, будто старик сам давно позабыл собственную настоящую суть.

— Это я про анекдот, — снизошел, наконец, до объяснения Франкенштейнч. — Помнишь, рассказывал этот их...

Старик мотнул козырьком камуфляжки куда-то через плечо — вероятно, туда, где в обширной колдобине под распыленной маскировочной сетью устроился штаб горнострелкового батальона, а при нем — оператор радиоселектора и представитель института. Этот

последний (верней, в его особе весь институт) всего скорее и являлся мишенью кивка.

Сам Франкенштейнч из всех разумных предосторожностей снизошел лишь до надеть камуфляж без знаков различия. Командующий горнострелками подполковник расписал положение дел мрачней мрачного: окрестности зачищены на скорую руку, в скалах может хвататься до черта снайперов, основная цель операции — вынудить джабов ломануть из селения на прорыв, и тогда по склонам отработают "барабашки" (а они не умеют отличать боевиков от чрезмерно доблестных генерал-майоров)... "Оставьте меня. Может быть, я хочу простудиться и умереть", — ответил ему запутавшийся в психотипах старик. Подполковник пожал плечами, выслушал лейтенантское разъяснение про слабость к цитатам из всяческой кинодопотопщины, крутанул пальцем у виска, не заботясь, видит ли господин генерал-майор сей жест (а господин генерал-майор наверняка видел)... Затем подполковник тоже блеснул допотопной цитатой — про умывание рук — и предоставил капризному (но, слава те, не непосредственному своему) начальству сходить с ума как пожелается.

И капризное неподполковничье начальство осталось торчать в рост на открытом месте. Лейтенант поневоле тоже — хотя ему-то жизнь еще вовсе не надоела. И даже тот факт, что вокруг них сноровисто заняло позицию отделение "серых беретов" с СБПром и двумя пулеметами, не вселял оптимизма: даже если пристрелившего тебя снайпера тут же разнесут в дым брестеропробивающей ракетой, тебе-то легче не станет!

Правда, опасность для собственной персональной жизни волновала лейтенанта ну, пусть не меньше, но и лишь не на много сильней вопроса: что это со стариком? В искренность суицидальных проявлений с его стороны верилось слабо; тем жутче казалось подозрение, что это таки всерьез.

— Говорю, дурацкий был анекдот, — гнул тем временем свое Франкенштейнч. — Я, между прочим, к тебе обращаюсь. Слышишь, нет?

— Так точно, слышу, господин генерал. Анекдот, рассказанный нам с вами главным институтским психологом три месяца назад, был дурацким. — Лейтенант промедлил пару секунд, и все-таки пожалел старика, задал вопрос, на который тот давно и явно напрашивался: — А почему?

— Потому что чем затеваться с гипнопсихологией, достаточно было того корейца просто кормить как следует. Понял?

С этими словами Франкенштейнч отобрал у лейтенанта бинокль и принялся всматриваться вниз, туда, где силилось и никак не могло выдавить себя на ущельные склоны спрессованное теснотой пыльное месиво плоских крыш и таких же плоских древесных крон. Там было неестественно тихо, лишь время от времени как-то растерянно взирали собаки, да еще однажды по-ненормальному коротко, будто украдкой, проворил петух. Фантастика — уцелевший петух в селе, где больше месяца на постое до восьми десятков здоровых вооруженных едоков!

Отвлечись на миг от бинокля, старик нетерпеливо зыркнул на часы:

— Три минуты, как уже должны бы начать... Ох и бардак у них в группировке!

Лейтенант чуть не ляпнул то, что командир спецподразделения при генеральном штабе сам превосходно должен был понимать: тишина в селении вовсе не означает, что операция не началась вовремя...

Но тут далеко-далеко внизу словно палкой по плетню чиркнули, и опять, и еще...

А тень облака все напознала, все жадней подминала под себя ущелье, и лейтенанту показалось, будто в притопивших уже полпоселка сумерках различаются стремительные злобные вспышки... Но конечно же это только казалось: на таком расстоянии никакая зоркость не поможет разглядеть выстрелы.

С гулким коровьим вздохом Франкенштейнчик вернул лейтенанту бинокль и сказал, обернувшись к штабной колдобине:

— Наушники нам. Обоим.

В ожидании наушников лейтенант следил, как горнострелки накапливаются метрах в ста от поселковой околицы, имитируя готовность к штурму со стороны устья ущелья. А стрельба в самом поселке нарастала, и уже несколько раз прикатывалось оттуда тупое короткое эхо гранатных взрывов — просочившийся еще затемно спецназ давил стационарные огневые точки, лишая джабраиловцев надежды продержаться до вечера под защитой извечной армейской боязни затяжных уличных боев (заметные жертвы среди мирного населения, истерика в прессе, командование судорожно ищет стрелочников и прочих козлов отпущения — кому это надо?). Продержаться, значит, поднастрелять федералов, а ночью россыпью уйти в "зеленки" прямо сквозь элитные горнострелковые части. Уйти беззвучно и бесследно. Как вода сквозь сито. Как всегда. Ан нынче им не судьба... дай Бог.

— Про анекдот-то я понял, — для самого себя неожиданно вдруг сказал лейтенант, наблюдая. — Я, господин генерал, другого понять не могу: как вы могли согласиться на эту яйцеголовую авантюру?!

— Ты про яйцеголовых-то не очень, — буркнул доктор психологии Франкенштейнчик. И, немного подумав, добавил без особой экспрессии: — Щенок, мать твою...

— А все-таки — как? — не спешил угомониться лейтенант, время от времени позволявший себе злоупотребить положением любимого ученика.

— А так... С чего ты вообразил, будто я на что-то там соглашался? Командование выслушало доводы директора, мои контраргументы, все взвесило и приняло решение.

— Господин генерал, не надо про институт. Им простительно: они теоретики... и начальство тоже. Но мы... то есть вы...

— Цыпленочек, в армии, если помнишь, есть такой забавный обычай: выполнять приказы. Инициативно. Со рвением. Независимо от наличия собственной точки зрения. Думаешь, отношения между майором и полковником как-то меняет присутствие перед этими званиями дефиса, а перед дефисом — словца "генерал"?

Выскользнувший из-под камуфляжной сети ефрейтор, козырнув, помог генералу заправить в ухо черный тампон радионаушника, второй такой же протянул лейтенанту, еще раз козырнул и смылся обратно. "Бардак в группировке!" — пробурчал, косясь ему вслед, Франкенштейнчик.

В наушниках было нескучно. Скупые расчётливые очереди "калахарей", свирепое фыркание боевиковских "узи" и "барсов", гортанные непонятные выкрики, иногда — взрывы, иногда — русский мат с нерусским акцентом... И сквозь все это ненавязчиво шелестели бесстрастные голоса:

"Ножны, я Штык... Со станкачом закончил, жду указаний..."

"Шпага, здесь Тесак. Лево двадцать за углом две бороды — тебя не видят, но ждут. Замри, делаю."

"Сабля на исходной. Ножны, в полуподвале неучтенная тарактелка при трех джабах. Работать?"

— Не помнишь часом, какой у него позывной? — вдруг спросил Франкенштейнчик.

У лейтенанта мгновенно отвисла челюсть. Да он что, старик-то, совсем уже?! Хорошо, когда у тебя склероз: когда у тебя склероз, не помнишь, что у тебя маразм...

— Топор... Господин генерал, вы же сами... Еще острили насчет топорной работы... И что этим топором нам всем головы...

"Стилет, Топор, я Ножны, — будто подслушав, зашепелявил наушник. — Как у вас?"

"Я Стилет. Сидим в пятидесяти метрах от исходной. Дальше не пройти: джабов раза в два больше, чем рассчитывали. Нужна помощь."

"Ножны к Штыку и Тесаку. Переподчиняйтесь Стилету. Стилет, хватит тебе?"

"Хватит."

"Стилет, объект на месте? И почему не слышен Топор?"

"Я Стилет. Джабраила не видно, но, похоже, там: все время вбегают и выбегают папахи с повязками. У Топора что-то с ларингом, а так порядок... вроде. Только странный он какой-то, этот прикомандированный... С улыбкой такой все, как если..."

Разговор передавило трепаной судорожной стрельбой и неестественно спокойным докладом:

"Я Тесак, меня засекли. Квадрат бэ-семь, двухэтажник с пристройкой. Нужна помощь."

И не успел еще Ножны толком зараспорядиться этой самой испрошенной помощью, как сквозь новый припадок теперь уже совершенно сумасшедшей пальбы вспоролось истошное: "Топор, мать твою, назад!!!"

Автоматный рев, взрывы, какой-то влажный мерзостный хрюк слышались уже, казалось, без помощи радио, напрямую. А в наушнике надрывалось:

"Стой, призвезденный! Отставить! Назад! Стилет всем — этот кретин решил поиграть в ковбоя! Попер через дворы по кратчайшей, поливает, как пожарник... А, мать... Меня засекл..."

Стон. И опять — мучительней, тише.

Разноголосый галдеж: "Стилет! Стилет, ответь!" Нет, не отвечает.

Ну вот вам и "ты не собака, ты барашек". Он же играет, топор безмозглый, для него все не поправимо... Ну, полбалла срежут, ну да же пусть балл — подумаешь!

"Господин генерал, в условном бою сложилась непредвиденная ситуация. Имея приказ действовать по усмотрению, принял решение о внезапной открытой атаке с целью выполнить основное задание и отвлечь внимание от обнаруженных противником... Жертвы среди мирного населения минимизированы, хотя полностью исключить не представилось... С учетом успешного выполнения основного задания потери группы в результате моих действий соответствуют оценке "хор"..."

Стилет, раненый (дай Бог, чтобы только!) при попытке остановить кретинизм... Так, а чего он лез? Знал же про важность задания и про "действовать по обстановке"...

Лихая пальба веером от бедра по всему, что шевелится... А как иначе, если по правилам не осилить, а посланного на подмогу засекли?

Граната по краю глаза прихваченному промелькнула над забором... Что? Не джабова чалма, а бабий платок? Ну, жаль, конечно... А чего этой дуре взбрело высываться?

Только виноват не Топор.

Виноват тот, кто превратил щенка в барана.

Тот, кто внушил ему воображать взаправдашний бой условным — просто очередным тестом на не имеющем аналогов в мире тренажер-имитаторе.

Господи, и ведь это еще цветочки!

Лейтенант развернулся и бросился под камуфляжную сеть.

Нет, он ни на что не надеялся, отшвыривая вскочившего навстречу дежурного офицера; и срывая с горла штабного радиста ларингофон, он тоже не надеялся ни на что... Он даже не знал, какие слова и кому прокричал бы туда, в невидимое из-под сети месиво домов, деревьев и смерти, если б успел...

Не успел.

И впервые в жизни проклял свой хваленый профессионализм. Потому что услышанного в совершенно уже взбесившемся, готовом взорваться от грохота, воя, истошного галдежа наушнике хватило ему, чтоб не хуже, чем собственными глазами, увидеть...

Увидеть, как этот баран, этот агнец жертвенный, навалившись на сбитого с ног Джабраила, дергаясь от шквальных очередей, вмоchивающих ему в спину, в еще живое мясо остатки бронежелеза, уже хрипя, захлебываясь кровавыми пузырями, но даже от страшной последней боли так и не протрезвев ("поверьте, молодой человек, ранения там, в виртуэли, весьма болезненны!") рвет зубами чеку — чтоб через миг геройски брызнуть кровавым шаматем вместе с сердцем и мозгом самопровозглашенного юридата...

Потом лейтенант медленно разжал кулак и сосредоточенно проследил, как осыпались ему на сапоги остатки раздавленного ларингофона. А потом неторопливо обернулся к институтскому представителю.

Горнострелки, мигом повисшие на лейтенантских плечах и локтях, так никогда и не узнали, от каких увечий сберегла их судьба. Потому что лейтенант опомнился и не стал вырываться.

Ведь что толку было вышибать дух из взмокшего от ужаса институтского пацана? Это же не он выдумывал тонкие психологические ходы, анализировал доводы и контрдоводы, принимал оригинальные решения (для которых нужны в голове проволока и факел в "хе-хе")... А настоящих выдумщиков, аналитиков, примателеев решений — спаси их, Боже, ибо не ведали, что творят... Спаси... Но только если действительно они не ведали. Если впрямь они дураки, а не очень умные умники. Если впрямь нечаянно, а не специально получилось у них аж до такого совершенства довести процесс заклания агнцев — чтобы любой агнец в нужный момент добровольно лез на алтарь и сам же себя там резал.. Со рвением. И — что особенно важно для умных умников! — исключительно по собственной инициативе.

Что же оставалось лейтенанту?

Немногое.

Обмякнуть в горнострелковской хватке, с жадностью отпетого скареда выскребать из событий этого проклятого дня все подлинные и кажущиеся несуразности... И надеяться, надеяться изо всех сил.

Надеяться, что все так получилось не нарочно и что кому-нибудь из то ли дураков, то ли умных умников все-таки хватило ума (или хоть осторожности просто), суясь в воду, сперва поинтересоваться бродом.

Надеяться, что вот сейчас окружающее поблекнет, расколется стремительно идущей врост ослепительной трещиной, и там, сквозь этот просвет между расходящимися створками имитатора, завиднеется пыльная березовая роща в раме распахнутого окна.

Иллюстрации: Олег Васильев aka oPeX (opex666@rol.ru)

Анекдоты про 3D-экшены

“Дай Бог, не последняя”, — подумал геймер о жизни, умирая.

:)))

За двумя ботами погонишься — на гранате подорвешься.

:)))

Не было забот, прицепился бот...

:)))

Вбегает на базу кваковец из Team Fortress и кричит:

— Мужики, что делать, я две секунды назад проглотил MIRV-гранату!

Новичок:

— Да что ты так нервничаешь, возьми еще в диспенсере.

:)))

Жилец стучит в стену соседу-геймеру:

— Если вы будете еще играть в Quake с такой громкостью, то я сойду с ума!

— Хмм, странно... я уже два часа как выключил комп.

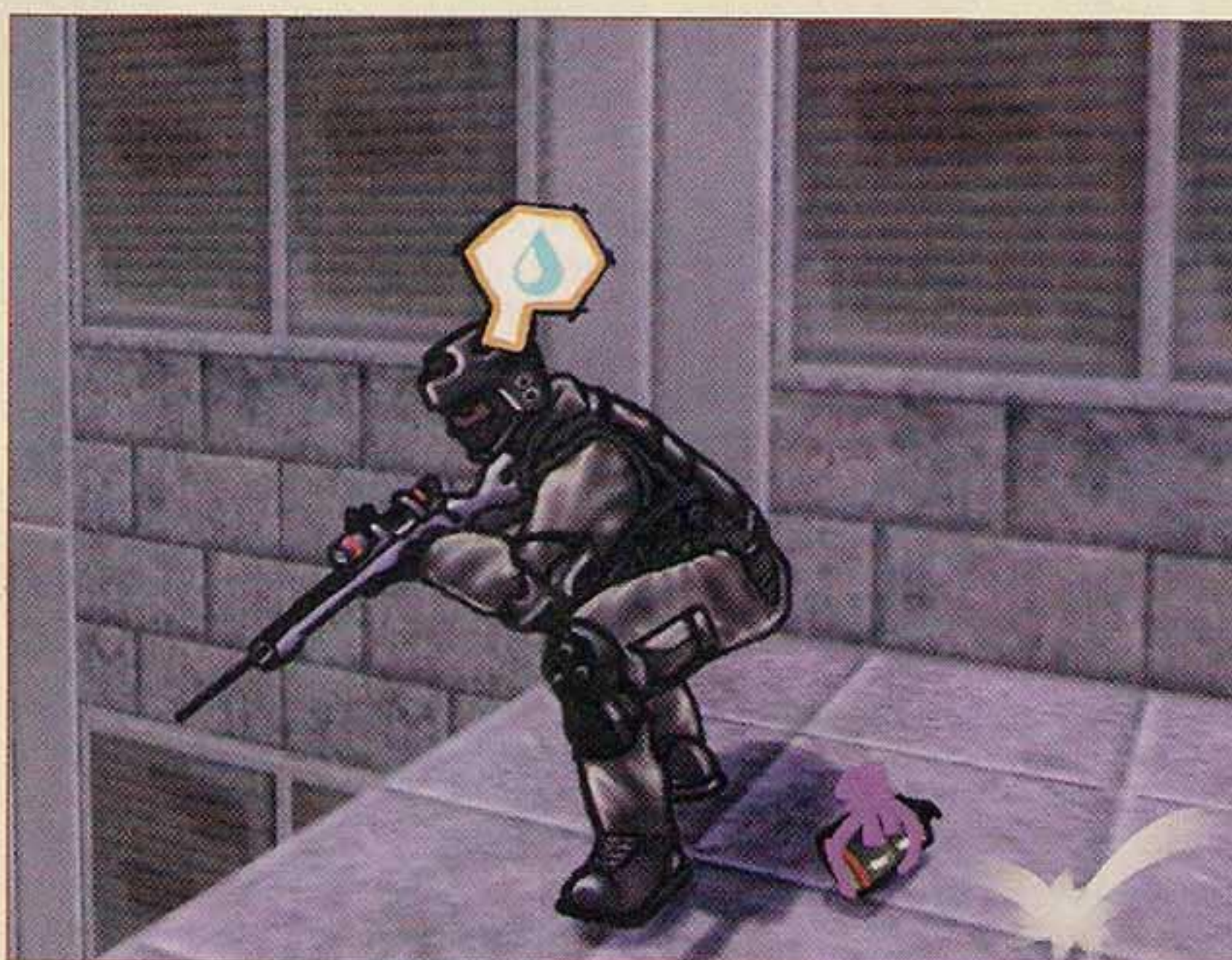
:)))

Идет квакер из клуба после 15 часов упорной игры. А вокруг — облака, птицы, травка. Он и думает: “Вот ведь какая красотища! И без всякого OpenGL...”.

:)))

Сидит квакер, Quake гоняет. Подходит программист:

— Глупый ты, геймер, изучил бы



▲ Жил-был один кемпер. Но недолго...

язык какой, что ли, книжки бы почитал по “Си”, “Паскалю”!

— А зачем?

— Ну, написал что-нибудь, опыт приобрел, денег заработал.

— А зачем?

— На эти деньги купил бы легальный софт, нанял людей, создал фирму. Они бы работали, а тебе денежки бы на халяву шли — можно ничего не делать, только сидеть и играть! Прикинь!

— А я что делаю?

:)))

Встречаются два квакера:

— Ты знаешь, по-моему, “Квейк” сильно на психику влияет. Вот сегодня ночью кошмарный сон снился: будто я в аду, а вокруг монстры, лава, кровь...

— Ну и как?

— Как, как?! До пятого уровня дошел!

:)))

Разговор двух квакеров:

— А не ты ли случайно набрал на мне 20 фрагов?

— Я, но не случайно!

:)))

Реклама. “Я люблю свой красный армор за чувство уверенности, которое он дарит мне с каждым днем и в любой ситуации... И даже в самые критические свои секунды я чувствую себя абсолютно комфортно и ... сухо!”.

:)))

Один квакер другому говорит:

—

Пошли на рыбалку!

— Погоди, только Thunderbolt возьму!

:)))

Кемпер не умирает — кемпер дает фору.

Кемпер не кемперит — кемпер отдыхает.

Кемпер не упрям — кемпер последователен.

Кемпер не трус — кемпер поступает предусмотрительно.

Кемпер не ошибается — кемпер принимает рискованные решения.

Кемпер не проигрывает — кемпер просто играет для удовольствия.

Кемпер не стоит на месте — кемпер изучает особенности уровня.

Кемпер не промахивается — кемпер проверяет разные углы попаданий.

Кемпер не кричит — кемпер убедительно выражает свою точку зрения.

Кемпер не опаздывает на разборки — у кемпера появляются неотложные дела.

:)))

— Дяденька, а это вы сентри взорвали?

— Я...

— Так она же наша, красная!

— Я-я, натюрлих!

:)))

Играю в “Квейк”. Плохо. И только на деньги... Телефон — 444-44-44.

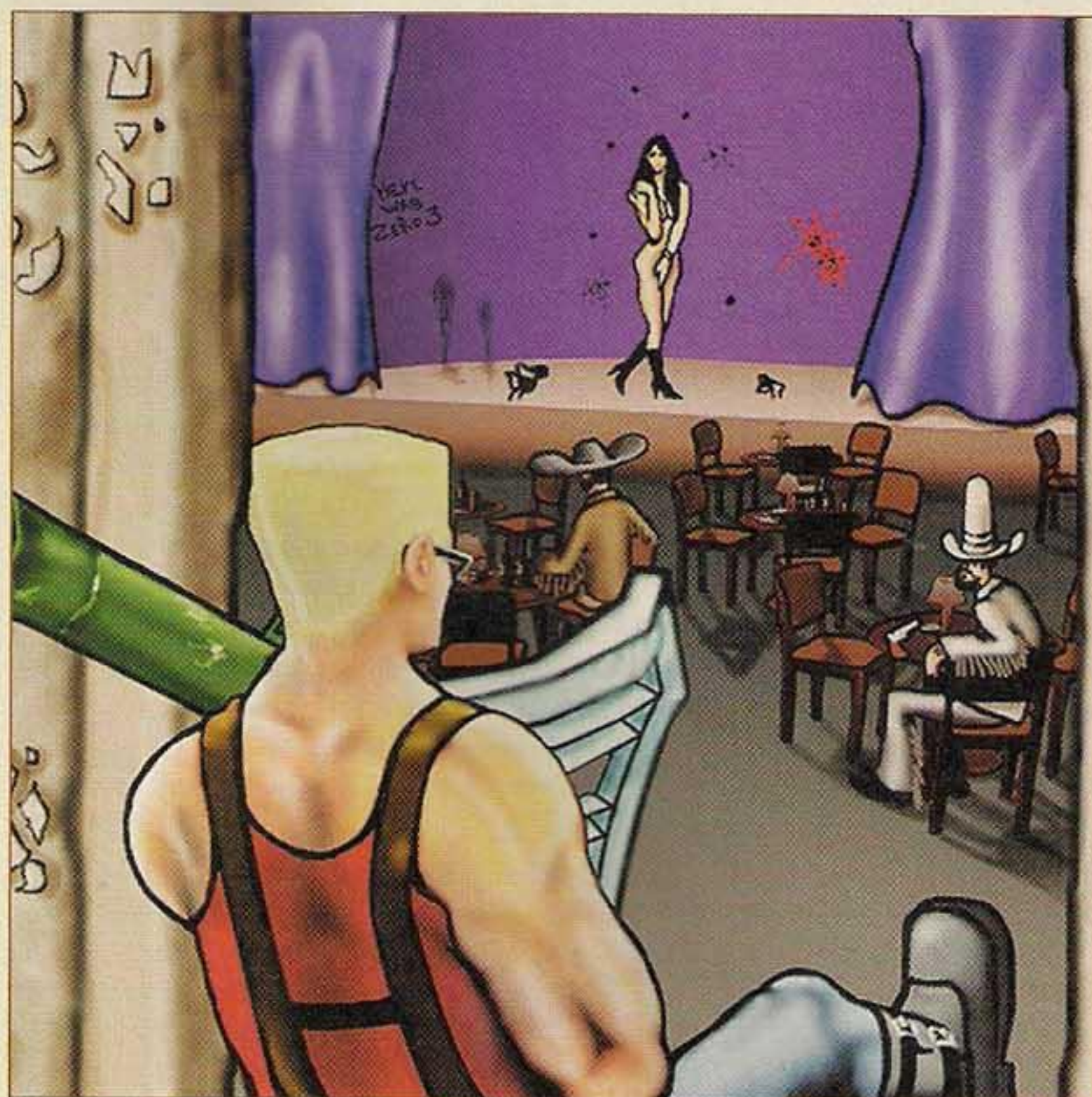
:)))

Объявление при входе на Team Fortress-базу: “У нас ремонт. Осторожно, бешеный инженер”.

:)))

Рассказ инженера в Team Fortress:

“Ну вот... Поставил я, значит, сентри... Но тут налетели пионеры из клуба “Юный техник”, и, вы знаете... Лучше б я ее не строил”.



▲ В салуне на Диком Западе. На сцене танцует полуголая мулатка. С ближайшего стула встает мужик, стреляет в нее из револьвера — с мулатки падает лифчик. Мужик говорит: “Я — Байворд Теннон!” — и садится на место. С другого места встает мужик, стреляет из револьвера, отшибает последнее, что на ней осталось, говорит: “Я — Клинт Иствуд” — и садится обратно. Вдруг входные двери разлетаются вдребезги. Влетает мужик в штанах и майке, стреляет в девушку из гранатомета, мясо и глаза во все стороны... Мужик, закидывая гранатомет на плечо: “А я — Дюк Нюкем”.



▲ Гранад-джамп на шести гранатах оказывает неблагоприятное воздействие на умственные способности прыгающего после прыжка и свидетельствует об отсутствии таковых до оно.

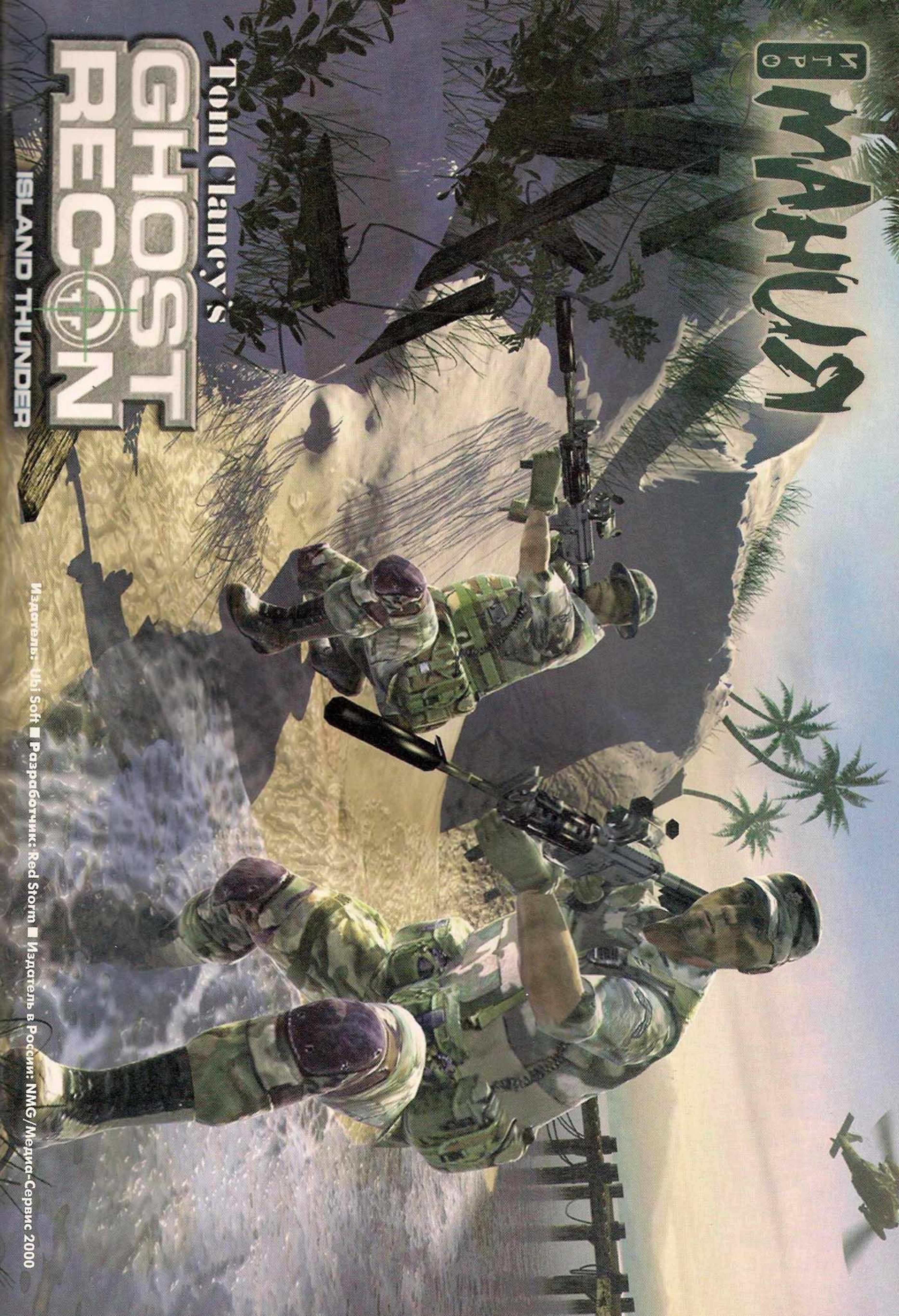
ИМАМУС

ПО

Tom Clancy's

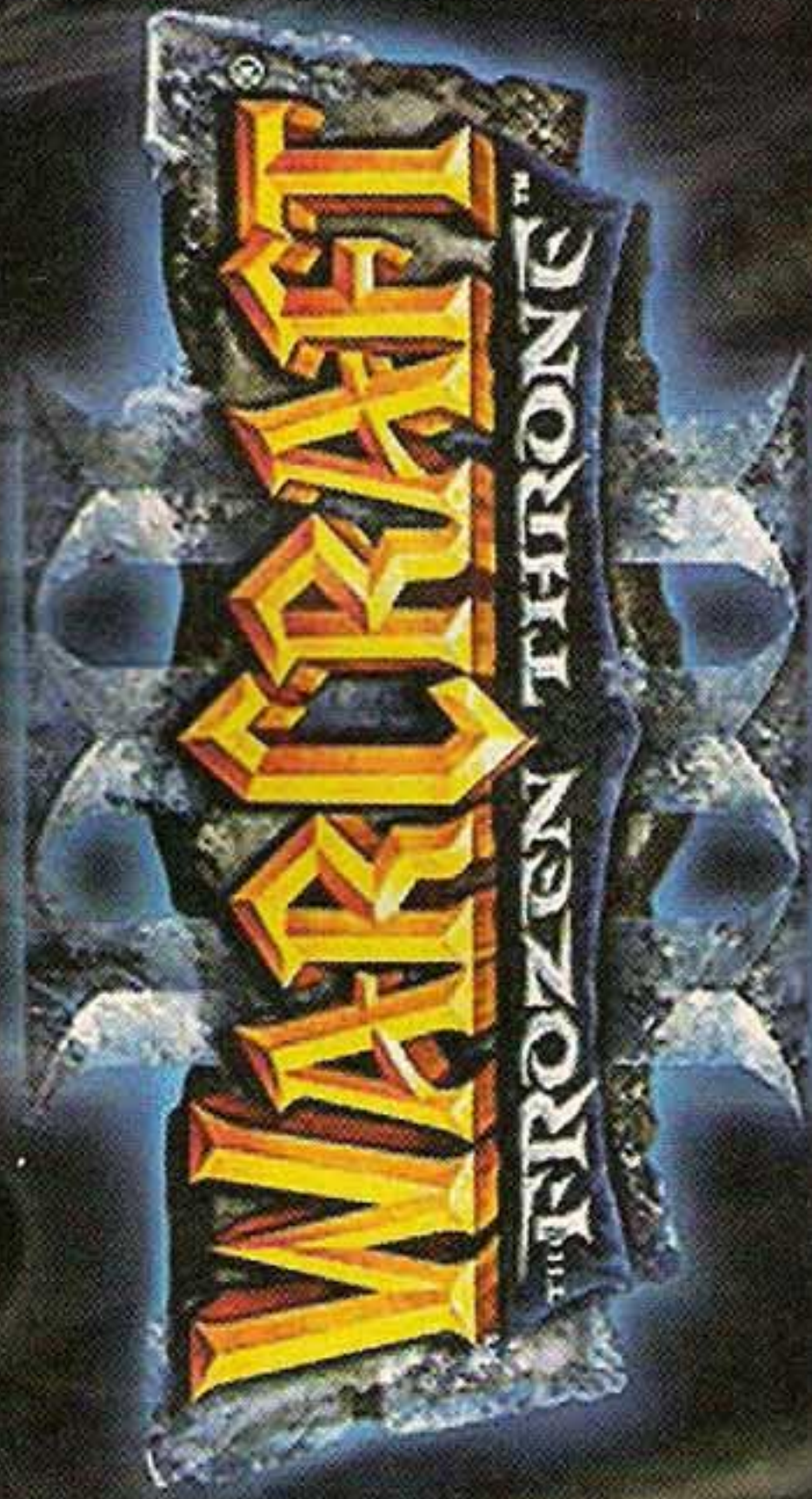
GHOST RECON

ISLAND THUNDER



Издатель: Ubi Soft ■ Разработчик: Red Storm ■ Издатель в России: NMG/Медиа-Сервис 2000

ИГРО **МАНИА**



Издатель: Vivendi Universal
Разработчик: Blizzard Entertainment
Издатель в России: Софтклуб
Локализация: Софтклуб

Если бы операционные системы были самолетами

RT-11

Заслуженный аппарат, боевой. Не раз в переделках бывал, весь иссечен осколками, но уцелел. Стоит в музее, но еще вполне в силах кое-кому кое-что показать.

CP/M

Скромненький бипланчик. И движок слабенький, и крылья полотняные. Только и мог что тарыхтеть на малых высотах и ворон пугать. Фанера фанерой, а поди ж ты...

MS-DOS

С виду вроде бы все есть — и крылья, и пропеллер. Но в фюзеляже больше одного человека не помещается, да и управление иногда клинит. И летит иногда хвостом вперед. В общем, летать можно, но никакого удовольствия.

OS/2

Большой аэроплан. Вместительный. Красивый. И летать может. И движки работают. Правда, в салоне кресел

нет, надо со своими приходить. И кросин желательны свой. И в экипаже некомплект, штурмана, опять же, своего приводит. А так ничего, классный аппарат.

MS Windows

Шикарный лайнер. Весь блестит и сверкает, пилотская кабина чуть ли не перламутром отделана. Кресла в салоне — сплошной плюш и бархат. Бортпроводницы вежливые, одно и то же по десять раз переспросят. Но вот с движками беда — работает только один. Но любой. Поэтому летать не летает, но до полосы по рулежке доехать может. Медленно. Рулежка, правда, должна быть о-о-очень широкая, а то...

UNIX

Ящик, он и есть ящик. Сидеть неудобно, стюардессы хамят и кофе не носят, пилотская кабина вся в циферблатах, не разберешься. Но как летает!

История болезни компьютерщика

Первая стадия (легкая)

Симптомы: Человек садится за компьютер, включает его, работает и уходит домой в конце рабочего дня, после чего не вспоминает о компьютере до следующего утра. Аппетит и сон нормален, головные боли и понос отсутствуют.

Лечение: В лечении временно не нуждается.

Вторая стадия (полупрогрессивная)

Симптомы: У больного наблюдается повышенный интерес к компьютеру, выражающийся в нездоровом возбуждении, охватывающем пациента при виде указанного объекта. Аппетит нормальный. Сон беспокойный со вскрикиваниями и повизгиваниями. Задерживается на работе на 2-3 часа и топчет кнопки.

Лечение: Удалить больного от компьютера, принимать внутрь медицинский спирт 3 раза в день по 0.5 столовой ложки. Компьютерную литературу убрать в недоступное место. С работы встречать.

Третья стадия (средней тяжести)

Симптомы: Больной задерживается на работе более 4-5 часов после окончания рабочего дня, копит деньги на домашний компьютер. В обиходе начинает употреблять компьютерную терминологию и не реагирует на расширенные глаза окружающих. Аппетит повышенный. Сон беспокойный с выкрикиванием компьютерных словечек и беспричинным смехом. Приходит в резкое возбуждение при виде компьютера или при встрече с больным 3-й стадии и выше. В этом случае болезнь может перейти в 4-ю стадию.

Лечение: Больного изолировать от общества и от компьютера, деньги отобрать, женить. При бурном поведе-

нии и отказе от лечения вводить внутривенно 1-2 ковшика водки с порцией "777", смешанных в пропорции 1:2. Таблетки не давать.

Четвертая стадия (тяжелая)

Симптомы: Больной покупает модем и компьютер. Речь изобилует различными компьютерными словечками и их сочетаниями. Изобретает новые слова, копит денег на выделенную телефонную линию. Аппетит сильно повышен. Ест любую пищу в любое время суток при ее наличии. Спит 3-4 часа в день, ночью звонит по модему и при каждом соединении издает вопли, описанные в 3-ем томе книги "Жизнь животных" (глава 1, поведение самца макаки-резуса в брачный период). Половое влечение снижено. Рвота, работа, бред и понос отсутствуют.

Лечение: Лечение подлежит только в стационаре.

Пятая стадия (безнадежная)

Симптомы: Больной заводит у себя BBS, которой уделяет все свободное время. Речь невнятная, состоящая из 80 и более процентов из компьютерного жаргона со спецтерминами. Аппетит и сон отсутствуют. Ест только то, что попадает в пределы прямой видимости, независимо от вида и качества продукта. На окружающих обращает внимание только в том случае, если они произносят фразы, связанные с компьютером. Половое влечение отсутствует полностью, периодически испытывает чувство глубокого удовлетворения от строки на экране "Connect 19200...". Держит около компьютера ночную вазу и пачку чая, которую забывает привести в воде.

Лечение: Лечение не подлежит.

Договор процессора и "матери"

Материнская плата Asustec, именуемая в дальнейшем Заказчик, и процессор Intel Pentium 133, именуемый в дальнейшем Исполнитель, заключили настоящий договор о нижеследующем:

1. Предмет договора

Заказчик поручает, а Исполнитель принимает на себя обязательства по исполнению команды ADD AX, BX.

2. Обязанности сторон

Заказчик обязан предоставить данные и обеспечить Исполнителя питанием и тактовой частотой. Исполнитель обязан получить от Заказчика данные, произвести над ними требуемую операцию и предоставить Заказчику окончательный результат, представленный в виде полученного значения и набора флагов.

3. Сроки исполнения

Исполнитель обязан завершить работу не более чем за 3 такта с момента подписания настоящего договора.

4. Оплата

Заказчик обязуется предоставить Исполнителю в качестве оплаты электрический ток, напряжени-

ем 3 В, в количестве 2.5 мкВт/час.

5. Форс-мажор

Стороны не несут ответственности по настоящему договору в случае наступления событий непреодолимой силы, которые не могли предвидеться сторонами. Как то: пожар, наводнение, землетрясение, цунами, введение нового налогового кодекса, запой у дяди Васи-электрика и связанная с этим подача фазы на нулевой провод, а также установка новой, самой лучшей операционной системы.

6. Ответственность сторон

В случае неисполнения или ненадлежащего исполнения работы Исполнителем Заказчик снимает с себя ответственность за дальнейшие действия. Если Заказчик не выполнит взятые на себя обязательства по оплате, Исполнитель вправе обидеться и зависнуть, вплоть до перезагрузки.

Все споры, возникающие по настоящему договору, стороны разрешают путем апелляции к пользователю, решение которого не может быть обжаловано.

Подписи сторон

Суп имени Microsoft

Фантазия на тему ситуации, при которой заведения общественного питания функционировали бы так же, как компания Microsoft.

Посетитель: Официант!

Официант: Здравствуйте, меня зовут Билли, я ваш консультирующий официант. В чем проблема?

Посетитель: В моем супе муха!

Официант: Проверьте снова, возможно, на этот раз ее там не окажется.

Посетитель: Нет, она по-прежнему в супе.

Официант: Возможно, все дело в том, как вы употребляете суп. Попробуйте вместо ложки есть вилок.

Посетитель: Несмотря на то, что я взял вилок, муха никуда не исчезла.

Официант: Существует вероятность несовместимости супа с тарелкой. Какой тарелкой вы пользуетесь?

Посетитель: Тарелкой для СУПА!

Официант: Хм, все должно быть в порядке. Как к вам попала эта тарелка?

Посетитель: Вы принесли мне ее на подносе. Какое отношение это имеет к мухе в моем супе?

Официант: Вы не могли бы припомнить все, что вы делали до того, как обнаружили эту муху?

Посетитель: Я сел за стол и заказал Суп Дня!

Официант: Вам не приходила в голову мысль провести его модернизацию до последней версии?

Посетитель: У вас что — каждый день готовится несколько Супов Дня?

Официант: Да, Суп Дня меняется каждый час.

Посетитель: Прекрасно, какой Суп Дня готовится в данный момент?

Официант: Текущий Суп Дня — с помидорами.

Посетитель: Отлично. Принесите мне суп с помидорами и чек. У меня мало времени.

Официант уходит и возвращается с тарелкой супа и чеком.

Официант: Ваш заказ, сэр. Суп и чек, как вы просили.

Посетитель: Это картофельный суп.

Официант: Да, суп с помидорами еще не готов.

Посетитель: Ладно, я столь голоден, что съем все, что угодно.

Официант уходит.

Посетитель: Официант! В моем супе таракан!

Чек:

Суп Дня — \$5.0

Модернизация до уровня новейшего Супа Дня — \$2.5

Консультация — \$1.0

ТЕСТ НОМЕР 36 Пробуждение от спячки

Ну что ж, дорогие геймеры и геймерши, игроманы и игроманки, лето медленно, но верно подходит к концу, и вот уже скоро любимые наши разработчики очнутся от спячки и из глубоких закровов вынут на белый свет долгожданные релизы.

А пока этого не случилось — мы снова спешим порадовать вас замечательными железными призами, на этот раз предоставленными компанией **Boston PC**. А что? Готовы, как говорится, джойстики, геймпады и рули летом, чтобы холодными зимними вечерами уже спокойно джойстить, геймпадить и рулить в любимых играх.

Впрочем, прежде чем получить в руки сии вожаемые девайсы, вам все-таки придется ответить на семь непростых вопросов. Итак, напрягите извилины и — вперед!

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**.

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать **единственный ошибочный вариант**.

1 Игры по мотивам кино. Уж сколько раз, как говорится, твердили миру, а они все

продолжают и продолжают выходить. Если немного напрячь мозги, то за минуту можно без запинки назвать пять игр, чей выход так или иначе связан с появлением тематических фильмов:

- А. The Hulk
- Б. Spiderman: The Movie
- В. Harry Potter and the Sorcerer's Stone
- Г. Tomb Raider
- Д. The Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring

2 Томми и Сальери. Два неразлучных друга и два вечных врага — Томми Анджело и дон Сальери из игры Mafia. На какие только проступки не сподвигал бедного таксиста Томми коварный мафиозный дон! За все время работы в "семье" мистеру Анджело пришлось побывать в шкуре:

- А. Бутлегера.
- Б. Автоугонщика.
- В. Грабителя.
- Г. Сутенера.
- Д. Убийцы.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 Сержант Хоккинс прибыл в лагерь Нуй Пек в самый разгар вьетнамской войны. Худые берцы, духота, москиты и вездесущие партизаны-"гуки" — так началась его карьера в игре Vietcong. А закончилась она...

- А. ...переводом в состав спецотряда ЦРУ.
- Б. ...во вражьем плену.
- В. ...бойней в заболоченной деревушке, в которой погибли все друзья Хоккинса.
- Г. ...сдачей лагеря Нуй Пек вьетнамцам и эвакуацией на вертолете.

Д. ...гибелью braveго сержанта в бою.

4 Chaser — человек без памяти. Объект под кодовым номером 270471, захваченный в плен некоей таинственной организацией и запертый на далекой космической станции. Чудом совершив побег на спасательной капсуле, он очутился на Земле, где практически сразу принялся искать правды и...

- А. ...устроился наемником в правительственное агентство.
- Б. ...побежал в космопорт за билетом на Марс.
- В. ...был вынужден работать на мафиозного босса по имени Валеро.
- Г. ...по старому знакомству нанялся в бовики якудзы.
- Д. Вообще-то Чейсер и не появлялся на Земле.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, — ложью.

5 Rayman 3: Hoodlum Havok — уже третья часть замечательной серии "платформеров" о приключениях некоего носатого субъекта в мультяшном мире и борьбе со всяческими проявлениями мультяшного зла. Но особо удивительно в этих играх то, что настолько стопроцентно приставочный герой впервые появился именно на PC.

- А. Чем и гордимся.
- Б. Какой еще PC? С приставок он и пришел!
- 6 Запутаться в различных вселенных Star Trek'a — легче легкого. Нам, жителям одной шестой части суши, и подавно не понять, почему на Западе разгорелся нешуточный скандал вокруг второй части Star Trek: Elite Force, после того как игра из вселенной "Voyager" была переведена во вселенную "The Next Generation".

- А. Так точно, не понять.
- Б. Бог с вами, никто куда его не переводил.

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из фрагментов приведенного утверждения является неверным. Образно говоря — является белой вороной среди прочих правильных изречений.

7 3D экшен Delta Force: Black Hawk Down (А), локализованный компанией snowball.ru (Б) и выпущенный в России на двух дисках стараниями фирмы 1С (В), основан на фильме Марка Боудена и книге Ридли Скотта (Г) и посвящен американской военной кампании в Сомали, происходившей в 1993 году (Д).

Подготовил Добрый Мальчик
(Evil_Maniac@igromania.ru).

Под редакцией Геймера
(gamer.sobaka.igromania.ru).

Призы на "Тест №36" предоставлены
компанией Boston PC (www.bostonpc.ru)

ГОТОВЬ ДЖОЙСТИКИ ЛЕТОМ

Среди первых двадцати претендентов, приславших правильные ответы на текущий тест, будет случайным образом отобрано трое победителей, которые и получат призы от компании **Boston PC** (www.bostonpc.ru).

Первый приз — управляющий руль RockFire Qf-188ipr (Racing Star Deluxe). Незаменим в хозяйстве каждого симуляторщика, одинаково хорошо подходит как для автогонок, так и для авиасимуляторов. Шесть активных кнопок, педали и море удовольствия.

Второй приз — геймпад RockFire Qf-208u (Star Traveler) для поклонников экшенов и ураганных аркад. Восемь функциональных кнопок с двумя триггерами, восемь направлений и USB-интерфейс.

Третий приз — аналоговый джойстик RockFire Qf-8ip (Fire Plus) для всех виртуальных авиаторов. Утяжеленная металлическая основа, четыре функциональные кнопки и два переключателя осевого центрирования.



СКРИНТУРС НОМЕР 08 АВГУСТ

Условия стандартны и общеизвестны: девять картинок и девять правильных ответов. От вас требуется отгадать, из какой игры происходит какой скриншот, при этом не сделав ни одной ошибки в названиях игр. Призов на этот раз всего два, но каких! Две мультимедиа-клавиатуры, любезно предоставленные компанией C-Trade (www.c-trade.ru). Первый победитель нынешнего скринтурса получит



клавиатуру BTC 8180 Voice Command Smart Keyboard с целым набором незаменимых для каждого геймера полезных функций. Второй призер станет обладателем изящной BTC 9110, одинаково удобной как в играх, так и для работы с офисными приложениями.

Условия скринтурса прежние: вам нужно



отгадать, из каких игр происходят 9 конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса":

Добрый Мальчик

(Evil_Maniac@igromania.ru).

Под редакцией Геймера (

gamer.sobaka.igromania.ru).

Призы на "Скринтурс" предоставлены компанией C-Trade (www.c-trade.ru)

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
КОНКУРСОВ В №6/2003

Скринтурс №6. Июнь

В это трудно поверить, но в июньском скринтурсе практически не было неправильных ответов — и тем обиднее было срезать потенциальных победителей по той причине, что в письмах они неправильно писали названия игр. Запомните, друзья, "Enclave" вместо положенного "Enclave" может лишить вас призового места, и впредь будьте внимательнее!

Правильные ответы

1. Delta Force: Black Hawk Down
2. Indiana Jones and the Emperor's Tomb
3. Enclave
4. Highland Warriors (Горцы)
5. Metal Gear Solid 2: Substance
6. X2: Wolverine's Revenge
7. Tropico 2: Pirate Cove
8. Devastation (Опустошение)
9. Postal 2

Победители

1. Некто Оскар (г. Москва)

2. Евгений EuRo (euro1985@mail.ru)
3. Zloi JooQ Roger (rogeruo@mail.ru)
4. Hacker 007 или просто Саша (hacker_007@mail.ru)
5. Shurik (sasha_m@omega.aviazapchast.ru)

Все победители награждаются DVD-коробом с самым отможенным экшеном года — Postal 2, который любезно предоставлен компанией "Акелла".

Тест №34.
Жара, жара

Наш июньский тест по праву можно считать "народным", ибо столько ответов ваша дорогая редакция не получала уже очень давно. Однако, увы, правильными были лишь немногие. Классическим камнем преткновения для многих в тесте №34 стал пятый вопрос. Нынешнее поколение игроков оказалось хорошо информировано об играх былых лет — иначе почему почти все как один ответили, что до The Emperor's Tomb все компьютерные похождения бра-

вого археолога Инди Джонса ограничивались рисованными квестами? Однако многие, как выяснилось, не помнят недалекого прошлого, а также экшена The Infernal Machine, который и был предтечей нынешней "Гробницы императора".



Правильные ответы

1. Д (Справлять малую нужду в специально отведенных для этой цели местах)
2. Б (...грязно матерится)
3. Д (Кого поймают, тем и подкрепляется)
4. Г (...погиб возле собственного дома)
5. Б (Неправда ваша)
6. Б (Нет, вы ошибаетесь)
7. Г (...стала первой игрой знаменитой серии без межмиссионных видеороликов с живыми актерами...)

Победители

1. Господин Сергеев (sergeev.son@mtu-net.ru)
2. Виталий Борисов (г. Санкт-Петербург)
3. Петр Морошкин (г. Ханты-Мансийск)
4. DJ Camper (djcamper@pisem.net)
5. Arioch (arioch@vot.ru)

Все победители получают по DVD-коробке гипер-реалистичного космического симулятора Homeplanet, предоставленного компанией "Руссобит-М".

Конкурс от C-Trade: "Научись печатать вслух!"

Как вы помните, первый вопрос нашего конкурса звучал так: "Для игры в какой экшен из отрецензированных в выпуске раздела "Rulezz&Suxx — Вердикт — Дождались?" совсем не требуется манипулятора типа мышь?" Подвох заключался в том, что оный манипулятор не нужен сразу в двух играх, а точнее — в X2: Wolverine's Revenge и Metal Gear Solid 2: Substance. Так что правильными являются оба варианта. Правда, почти никто не указал сразу два ответа — ну да этого и не требовалось.

Правильные ответы

1. X2: Wolverine's Revenge либо Metal Gear Solid 2: Substance.
2. Metal Gear Solid 2: Substance.

3. Трактористы.

В результате жеребьевки нами был определен победитель конкурса — Стас Смышляев! Как и было обещано, он получит в качестве приза голосовую клавиатуру BTC 8180 Voice Keyboard, предоставленную компанией C-Trade.

Конкурс от Creative: "Озвучь свой компьютер!"

В конкурсе от Creative нужно было назвать хотя бы две игры из тех, что поддерживают систему EAX ADVANCED HD. На самом деле таких игр гораздо больше. Это, к примеру, Soldier of Fortune 2, Hitman 2: Silent Assassin, Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast и многие другие. По результатам жеребьевки победителем оказался некто Den Artemiev (artemiev_den@rambler.ru), который и получит мощнейшую звуковую систему Sound Blaster Audigy 2.

Конкурс от ABIT и OLDI

Несмотря на сложность вопросов, на конкурс от ABIT и OLDI пришла целая лавина писем, большинство из которых содержали

абсолютно верные ответы — так что выбрать призеров не составляло большого труда.

Правильные ответы

1. А (1989 год)
2. Б (IT7-MAX2 ver2)
3. В (IC7)
4. Б (Пульт дистанционного управления)
5. Б (OTES III)
6. В (Материнские платы)

Победители

1. Георгий Валентинов (г. Энгельс, Саратовская обл.)
2. Иван Павленко (г. Сергиев Посад, Московская обл.)
3. Татьяна Еремина (пос. Пироговский, Московская обл.)
4. Рожнев Иван — (г. Пушкино, Московская обл.)
5. Коснырев Дмитрий — (г. Москва)

Призы распределились следующим образом: первое место — видеокарта Siluro FX5200DT, второе и третье места — материнские платы KD7-RAID, четвертое и пятое места — материнская плата IS7E-45. Все "железо" на конкурс любезно предоставлено компаниями ABIT и OLDI.

Над подведением итогов работали:
Добрый Мальчик, а также Геймер.

Организация выдачи призов:
Анюта (winner@igromania.ru).

Призы на конкурсы предоставлены компаниями Abit, Oldi, Creative, C-Trade, "Акелла" и "Руссобит-М".

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу через тире выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1 — Ghost Master of Orion. 2 — Age of Diablo: Frozen Throne of Baal. 3 — Grom from the Lost Heavens и так далее.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите

себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, то указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, то разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс, и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, то указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста",
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №08, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №10.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на августовские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.08.2003. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, то приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- м. Багратионовская, «Горбушкин двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

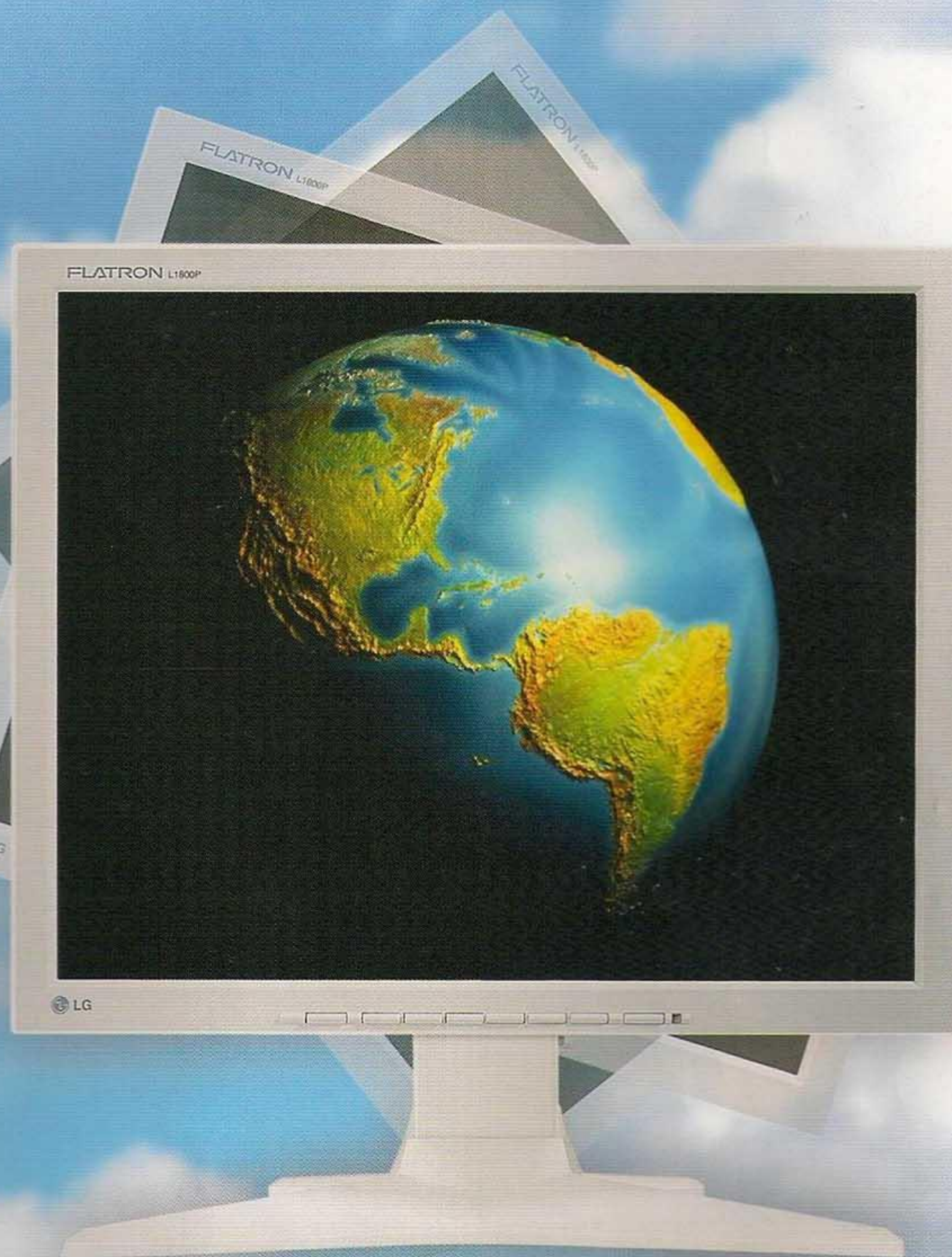
Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин".



Digitally yours

FLATRON®

freedom of mind



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс



г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



© 2003 Techland. Все права защищены.
© 2003 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

- | | | | | | |
|---|---|--|--|--|---|
| Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Беренгов пр. 8/1;
ул. Шоссейная, 11;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
1-я ул. Энтузиастов, д. 12-а;
4-й Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
м. Марьино ТК, павильон №19;
Зеленоград, корп. 1106Е;
Смоленская, 24 «а»;
Б. Ордынка, 19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул. д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»;
пав. 1Д15, «Вобис на Пракской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»;
пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д. 26/2/1, Давв переулок,
«Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56,
«Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушек»;
Русаковская ул. 27, «Дом миги в Сокольниках»;
3-ий Добрынский пер., 3/5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ,
к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1;
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Поланка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр. 1,
«Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мультити»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мультити»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити»
2 эт., «Мультити»;
Люблинская, д. 171, «Мультити»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1,
«Книжный магазин Ангелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»; | «Университет», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д. 71,
«Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик»,
«Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5,
«Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51,
«Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная д. 128, кор. 3;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденновский»
пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1
Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36
Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6/11
Вильнюс
ул. Алыгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»
Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;
Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Дзержинск
ул. Гайдара, 51а
Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46; | ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б
Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул. Радищева, 4 ТЦ «Навигатор»
Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71
Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чкалова, 1
Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»
Иркутск
Чехова 19 «РемБыТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силует»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»
Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киров
ул. К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская, 17А;
ул.Воровского, 71
Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
ул. Советская 130 | Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;
Лучегорск, Приморский край
4 м-р-и, «Адонис»
Лысьва
ул. Федосеева, 33
Махачкала
ул. М. Ярагского, 67
Миасс
пр. Октября, 31
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н
«Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»
Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»
Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
Академгородок, ТЦ, 2 этаж;
ул. Ватутина, 27;
ул. Челюскинцев, 15

Одесса
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортский»
Омск
ул. Красный Путь, 9
Орск
ул. Краснознаменная, 64 | Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10
Пушкино, МО
Московский проспект,5
Рига
ул. Даербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»
ул. Серафимовича, 79, оф. 17,
Компания «Энджин»
Самара
ул. Минурдина, 15, ТТЦ «Аквариум»;
секция «АПС», 2 эт.;
ул. Зои Космодемьянской, 7
Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевикская 37/3;
ул. Советская, 65
Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный
супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гонимая, д. 13 «ДискПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»; | ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом 4-Н, «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Ангельса, 11, блок Б, «Диггер»
Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИ»
Тольятти
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алеся»;
пр. Степана Разина 9а Т.Д. «Славянский»
Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красномаркская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1
Тюмень
ул. Республики, 62
Уссурийск
ул. Некрасова, 252
Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьск»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»
Чусовой
ул. Чайковского, 8
Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru |
|---|---|--|--|--|---|

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1, «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.